SWM
電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
國際中文版
PC POWER Zine
全球華人電腦門市・書局均售
香港 HK$19・馬來西亞 RM$10
新加坡 S$8・美國 USD$6
加拿大 CAD$9・澳洲 AUD$9
圖／蘇執斐
2001 / MARCH
143
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
特別報導
風雷時代專訪
古龍小說論壇
－暢談古龍與浣花洗劍錄
魔鬼戰將2
首席製作人訪台記者會
封面物語
本土科幻大作出擊－
致命武力
遊戲極品堂
超時空英雄傳說3
幽城幻劍錄
－RPG巨作連續報導第二彈！
76Page
攻略白皮書
仙狐奇緣
全劇情解析
軒轅劍參外傳
－天之痕最終攻略
戰慄殺手
完全過關指南
本期超值附贈：
1.致命武力體驗版光碟
2.本刊精心特製MegaDisc光碟
ISSN 1605-2722
03
9 771605 272000
Printed in Taiwan

編輯手札

隨著網路的興起，連線網路遊戲也如雨後春筍般紛紛搬上檯面；在今年台灣的遊戲市場上，不僅『韓』流之網路遊戲來勢洶洶，連本土研發公司也積極發展網路遊戲，預計在今年至少十餘款收費型網路遊戲將在市面上出現，而具備網路對戰功能的遊戲更是數倍於此，由此可見網路遊戲之盛行。

不過隨著連線遊戲的蓬勃發展，原先單機版遊戲長期存在的問題，也出現在網路遊戲上，而最令人詬病的一點，就是玩家的作弊。根據專家統計，網路遊戲的作弊手法共有六項之多，從單純的末端資料變更、傳輸資料封包解密到入侵伺服器等不一而足，而一般最常用的，便是利用某些作弊程式來使玩家變成『超人』。這些作弊手法若用在單機版的遊戲中，原本沒什麼大不了的（玩家高興就好），但是在多人共存的網路遊戲中，其造成的影響就會讓其他玩家覺得受到不公平的待遇。

最明顯的例子，就是動作遊戲中人物加速程式。當玩家使用這種作弊程式時，其它人眼中的玩家會變得有如閃電俠般迅速無比，不要說瞄準攻擊，有時還沒看到人怎麼出現時就掛點了。由於這種常駐程式容易取得，又嚴重影響遊戲平衡性，因此當這種程式泛濫流行之後，若掌管伺服器的人若未嚴格把關，將會嚴重影響玩家進入遊戲的意願。遭受作弊程式影響最深的，應該算是暗黑破壞神一代了。其嚴重到根本沒有正常的玩家敢上線去『自殺』，幸好研發公司也發現這問題的嚴重性，在二代便針對這些問題加以防範。

如果玩家發現有人使用作弊程式時，大多會如法泡製或拒絕再玩，在一般純服務的網路遊戲上也就算了，但對於要上網收費的網路遊戲公司而言，這問題將會嚴重影響到玩家上網的意願，甚至會造成消費人口的銳減，因此對於各家已經或將要推行網路遊戲的公司而言，防範作弊將是推行遊戲之外的另一種重要課題，否則千辛萬苦拉到的消費者，卻因為作弊盛行而流失，那豈不是白費工夫？而網咖內掌管伺服器的業者，也應該要注意避免被他人惡意入侵，甚至是內部人員的專業道德，否則消費者也會用出走的方式來抗議的。

網路遊戲雖然是虛擬的遊戲世界，但是上網的玩家們都是真實存在的人；單機版作弊或許無傷大雅，因為不會影響他人，但在網路世界中就要注意到，尊重他人也是尊重自己，要讓遊戲玩得盡興，就靠自己的力量，別倚靠旁門左道，因為這樣才能獲得玩遊戲的真正體驗，提升真正本身的玩家等級，不然實力是永遠不會進步的。

『人生如戲、戲如人生』，這句成語雖然用在此處不一定妥當，但得從一個人玩遊戲的態度，也可以看出其為人處世之道，尤其在隱密性高的網路上，更可以瞭解一個人的真實品性。願諸位讀者共勉之。

主編／李永治

電腦遊戲的超強資訊

軟體世界

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

PC POWER Zine

全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售

台灣 NT $199 香港 HK $65
馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18
美國 US $12

2001 / MARCH 143

國際中文版

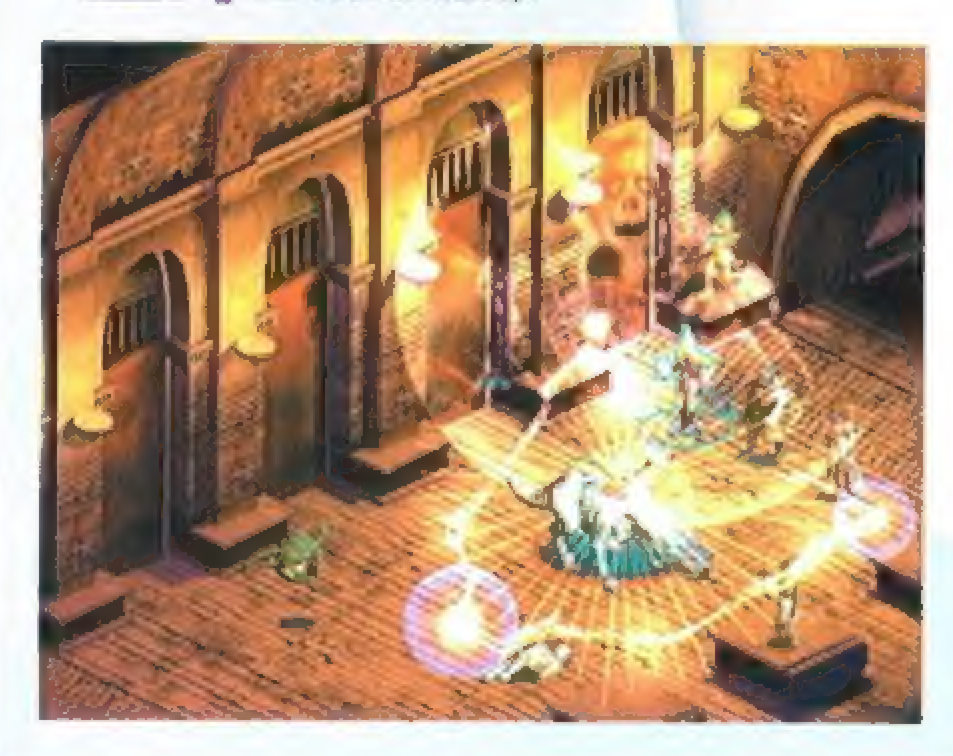
封面物語 33

特別報導

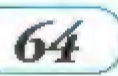
48 風雷時代專訪
52 古龍小說論壇－暢談古龍與浣花洗劍錄
56 魔鬼戰將2 首席製作人訪台記者會

遊戲極品堂

36 超時空英雄傳說3
40 幽城幻劍錄



攻略白皮書


64 仙狐奇緣 全劇情解析
84 軒轅劍參外傳－天之痕最終攻略
119 戰慄殺手 完全過關指南

勁GAME紅不讓

人生 ······8
圓桌武士 ······9
露卡的魔獸教室 ······10
遠征奧德賽 2 ······12
熱血躲避球 2 ······13
Her Knights ······14
決戰王朝 ······16
冰風之谷：寒冬之心 ······17
鋼彈司令二 ······18
魔幻天師 ······19
銀河生死鬥二 ······20
網路創世紀：黎明曙光 ······21
沙丘魔堡：皇權爭霸 ······22
星際大戰首部曲：那卜防衛戰 ······24
靈異邪咒 ······25
橫行霸道-雲斯頓賽車4 ······26
Arcanum ······27
戰略高手之黑暗陰謀 ······28
萬王之王 乾隆王朝 ······29
鋼鐵兄弟會 ······30
深海獵殺 ······31
俠客遊 4 ······32

遊戲解剖室

146 軒轅劍參外傳～天之痕
148 神鵰俠侶
150 瘋狂城市賽車 2
152 活祭
154 戰慄時空之絕對武力
156 猴島小英雄4－逃離猴島

演出人員

發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang, Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee,Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee,Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治	Dragon Lee,Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan,Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung,Assistant Editor	editor@swm.com.tw
文字編輯	葉士豪	Leaflet Yeh,Editor	leaflet@swm.com.tw
技術主編	歐宗廷	Richard Oo,Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A-Bo Kuo,Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo,Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh,Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu,Art Editor	apple@swm.com.tw
美術助理	伍美蓉	Irene Wu,Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang,Feature Editor	webmaster@soft-world.com
駐港編輯	陳志明	Ming Chan,Editor	ultraman@email.gcn.net.tw
駐日編輯	李靜芳	Jessica Lee,Editor	

廣告部 ADVERTISING

(高雄) 廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng, Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
業務助理	楊雪芳	kelly Wu,Advertising Secretary	kelly@swm.com.tw
(台北) 廣告企劃	陳宜樺	Michelle Chen,Advertising Secretary	jany@swm.com.tw

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌、方榮鋒
特約作家 葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、劉肄良、張世松、李 毓、李彥志
王詠文、駱婷婷、黃啟禎、卜超峰、林耀中、葉文明、朱紹相、朱原弘
張裕敏、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴
賀鴻麟、黃俊銘、林旭中、賴福嘉、余家愷、劉遠台、朱金銘
特約封面設計 蘇軌斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224 傳真:886-7-8151064
地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
郵政信箱 高雄郵政18-60號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 07-8113907
劃撥帳戶 智冠科技(股)公司 劃撥帳號：41941885
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200) (以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123 FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區／高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓 TEL:(07)8150988 FAX:(07)8151992
北區／台北市南港路二段99-10號 TEL:(02)27889188 FAX:(02)27889296
中區／台中市忠明路464巷5號1樓 TEL:(04)2020870 FAX:(04)2060610
農學股份有限公司 新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02)2917-8022 FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong TEL：2729-2781 FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美國 U.S.A TEL：(626)288-2177 FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA TEL：(604)232-1223 FAX：(604)232-1222
E-mail:jeff@soft-world.com

澳洲 Australia TEL：(02)9212-4516 FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星馬 Malaysia (275618-U) TEL：(03)333-0730 FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

智冠科技 TEL:080-741009 FAX:(07)815-1992 http://www.soft-world.com/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
新蜀山劍俠	角色扮演	中文	2月	599元
九英雄物語	角色扮演	中文	3月	599元
武林群俠傳	養成／角色扮演	中文	3月	未定
浣花洗劍錄	角色扮演	中文	4月	未定
尋秦記	角色扮演	中文	5月	未定

晟業資訊 TEL:(02)2543-2222 FAX:(02)2522-3819 http://www.airgo.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
自由與榮耀	即時戰略	中文	3月	未定

華義國際 TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1196 http://www9.waei.net/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
公主的回憶（Priness Memory)	角色扮演	中文	2月	未定
惡魔島（Evil Island)	即時角色扮演	中文	2月	800元
中華一番客棧2	策略	中文	2月	未定
鋼鐵戰場（Gunlok)	戰略	英文	3月	800元
夢幻小狗	冒險	中文	3月	未定
大法師（The 4th coming)	線上角色扮演	中文	3月	未定
火線風暴（ECHECON)	射擊	英文	3月	900元
古龍群俠傳	角色扮演	中文	4月	未定
月球計劃（The Moon Project)	即時戰略	英文	4月	980元
巫術8（Wizardy 8）	角色扮演	英文	4月	未定
特勤機甲隊4（ Power Dolls 4)	策略	中文	5月	980元
厄夜叢林三部曲（Blair Witch 3)	動作	英文	5月	890元
鏡子戰爭（Mirror War)	角色扮演	中文	5月	890元
江湖本色（Max Rayne）	動作	英文	6月	1080元
勇者傳說（Metin）	線上角色扮演	中文	6月	未定
幻境伏魔錄（Ghost Killer 2)	即時角色扮演	中文	6月	890元

松崗休閒軟體 TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
巧克力大作戰（M & M）	益智動作	英文	2月	399元
摩登飛行員（Airfix Dogfighter）	動作射擊	英文	2月	750元
未來戰爭（Mission Humanity）	即時戰略	英文	2月	890元
罪惡之都（Crime Cities）	動作射擊	英文	2月	890元
戰慄時空豪華白金版（Half-Life: Platinum）	動作射擊	英文	2月	1888元
網球菁英賽（French Open 2000）	運動	英文	2月	599元
奪寶奇謀中文版（Louvre:The final curse）	冒險	中文	2月	990元
津波 2265中文版（Tsunami 2265）	日式機甲	中文	2月	890元
神遊威尼斯中文版(Venice暫譯)	純網路連線	中文	3月	990元
銀河生死鬥二 Tribes 2	動作射擊	英文	3月	1200元
彈無虛發（No Escape暫譯）	動作射擊	英文	3月	990元
Money Mad(名稱未定)	益智	英文	3月	399元
Think X(名稱未定)	益智	英文	3月	199元
Keep The Balance(名稱未定)	益智	英文	3月	299元
地獄火（Hell Cooter暫譯）	動作射擊	英文	4月	599元

第三波資訊 TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
星艦迷航記：帝國霸業（Star Trek:Conquest Online)	策略	中文	3月	980元
雷神之鎚3之團隊競技場（Quake 3:Arena Level Disk)	動作	英文	3月	699元
霹靂戰警(Hitman)	動作	英文	3月	980元
龍戰士3	動作	中文	3月	780元
工人物語4（ The Settlers 4)	策略	中文	3月	990元
吸血鬼:懸夜獵殺(Vampire)	角色扮演	英文	4月	1080元
魔法門:8毀天滅地(Might & Magic VIII:Day Of The Destroyer)	角色扮演	中文	4月	1080元
魔法門英雄誌-荒原之軍(Heroes Chronicles-Warlord)	角色扮演	中文	4月	599元
機甲爭霸戰4(Mech Warriors 4)	動作	中文	4月	1490元

飛玩資訊 TEL:(07)725-4246 FAX:(07)726-2665 http://www.fanone.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
中華一番客棧2～滿漢傳奇～	經營策略	中文	2月	未定

旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
六道天書	角色扮演	中文	3月	599元
鋼蛋超人	益智策略	中文	5月	未定
AKUMA	動作角色扮演	中文	5月	未定
HER KNIGHTS	角色扮演	中文	6月	未定
蠟筆小新之動感樂園大富翁	益智動作	中文	7月	未定
少林足球	動作	中文	7月	未定

明日工作室 TEL:(02)2570-7095 FAX: (02)2579-4562 http://www.cartoonfree.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
女神守護者	策略	中文	3月	299元
天機	動作RPG	中文	7月	499元

台灣帝技爺如 TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神月紀事	動作角色扮演	中文	3月	未定

安峻科技 TEL:(02)2253-5766 FAX:(02)2258-9895 http://www.pcsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
九英雄物語	策略角色扮演	中文	3月	未定
皇城爭霸	益智	中文	3月	未定
至高無上	角色扮演	中文	3月	未定

英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version)	角色扮演	中文	2月	未定
冰風之谷資料片－寒冰之心(Icewind Dale-Heart of Winter)	角色扮演	英文	3月	未定
鋼鐵兄弟會：異塵餘生戰略版(Fallout Tactics-Brotherhood of Steel)	策略	英文	3月	未定
星宇九號：力挽狂瀾(Star Trek:The Fallen)	動作冒險	英文	3月	未定
深海獵殺(Submarine Titans)	即時戰略	英文	3月	未定
IHRA Motorsports	運動	英文	3月	未定
超擬真保齡球2001 (Bowling 2001)	運動	英文	3月	未定
海賊王(Sea Dogs)	角色扮演	英文	3月	未定
4X4 Screamer	運動	英文	4月	未定
Heis	策略	英文	4月	未定
Original War	即時戰略	英文	2001年	未定
Art of Magic	角色扮演	英文	2001年	未定
Star Trek :Dominion Wars	戰略	英文	2001年	未定
鬼屋魔影4 (Alone In The Dark 4)	冒險	英文	2001年	未定
絕冬城之夜 (NeverWinter Night)	角色扮演	英文	2001年	未定
鬼玩人 (Evil Dead)	動作冒險	英文	2001年	未定

邦博科技 TEL:(02)8226-3558 FAX:(02)8266-3559 http://www.bornpro.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神示錄 － 神諭時刻	動作格鬥	中文	4月	免費下載/網路付費
三國之怒	戰略模擬	中文	8月	免費下載/網路付費
模擬建築2001	益智休閒	中文	未定	免費下載/網路付費
網路職棒賽	運動模擬	中文	未定	免費下載/網路付費
小蝦米闖江湖	角色扮演	中文	未定	免費下載/網路付費

協和國際 TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4936 http://game.kimc.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
虹彩6號"神鬼尊測	動作策略	英文附中文手冊	2月	1080元
時空戰士 (Mobius link)	即時戰略模擬	中文	2月	890元
螞蟻雄兵 (Empire of Ants)	即時戰略	中文	2月	未定
勇者之光 (Favorite Dear)	養成戰略	中文	2月	890元
樂高歡樂王國	益智育樂	中文	2月	890元
樂高明星樂團 (LOGO FRIEDS)	益智育樂	中文	3月	890元
黑洞攔截 (Far Cate)	角色扮演+即時戰略	中文	3月	未定
鬼妮 (Oni)	動作射擊	英文附中文手冊	3月	未定
G速顛峰 (W a r m u p !)	賽車模擬	中文	4月	未定
Times of Confict	角色扮演+即時戰略	中文	4月	未定
青澀寶貝2	戀愛模擬	中文	5月	未定
永遠的伊蘇2	角色扮演	中文	5月	未定

宇盛科技 TEL：(07)-813-8381 FAX：(07)-813-8378

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
鐵血悍將 (Iron Strategy)	即時戰略	英文	2月	未定
征服四海(Europa Universalis)	即時策略	英文	3月	未定
石油總裁 (Oil Tycoon)	商業經營	英文	未定	未定

會宇多媒體股份有限公司 TEL:(02)2367-0168 FAX:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
維京物語 (Cultures)	即時戰略	英文	2月	980元
黑闇傳奇2	角色扮演	中文	2月	299元
零號特警 (Zero)	科幻	中文	3月	780元
風之探索者	角色扮演	中文	3月	未定
星際開拓者 (X-Frontier Gold暫定)	飛行模擬	英文	4月	未定
亂世霸主 (Chaos)	策略模擬	中文	5月	未定

大宇資訊 TEL:(02)8226-5677 FAX(02)8226-5611 http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
銀河之星	角色扮演	中文	2月	450元
大富翁5(網路版)	益智策略	中文	3月	699元
銀河英雄傳說6	戰略模擬	中文	4月	850元
F1 Racing ChampionShip	賽車	英文	4月	650元
拍賣王	益智	中文	4月	未定
蓋亞大地傳說	策略	中文	5月	650元
吸血鬼II	冒險	中文	5月	850元
雙面撒旦 (EVIL TWIN)	動作冒險	英文	5月	800元
銀河戰國列傳-X	策略	中文	5月	600元
小綿羊	益智	中文	6月	399元
帕妃II	經營	中文	6月	650元

歡樂盒有限公司 TEL:(02)8226-9029 FAX:(02)8226-9016 E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
修妮亞傳說	紙牌冒險	中文	2月	未定
惡靈學園-玲子2	冒險	中文	3月	未定

台灣光榮綜合資訊 TEL:(02)2345-0020 FAX:(02)2345-0122

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大航海時代4威力加強版	冒險	中文	2月	780元
三國志7威力加強版	戰略	中文	2001年第一季	980元
信長之野望—嵐世紀	戰略	中文	2001年第一季	1350元

昱泉國際股份有限公司 TEL:(02)2705-3777 FAX:(02)2705-0222 http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
風雲II (暫定)	未定	中文	6月	未定
笑傲江湖之五嶽劍派 (暫定)	角色扮演	中文	12月	未定
神鵰俠侶第二部 (暫定)	角色扮演	中文	12月	未定

華彩軟體股份有限公司 TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2375-5283 http://softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
小燕子決戰大富翁	大富翁+角色扮演	中文	2月	499元
埃及艷后中文版 (CLEOPATRA)	城市模擬	中文	2月	650元
戰慄殺手 (Gunman)	動作射擊	英文	2月	1080元
萬王之王-乾隆王朝(資料片)	線上遊戲	中文	2月	未定
宙斯-中文版	城市模擬	中文	3月	1080元
橫行霸道—賽斯頓賽車4 (Nascar Racing4)	運動	英文	3月	990元
戰略高手資料片—黑暗陰謀	即時戰略	英文	4月	未定
暗黑武士道(Throne of darkness暫譯)	角色扮演	英文	5月	未定

名宇資訊有限公司 TEL:(02)26757061 FAX:(02)26844339

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
銀河突擊隊 (RFTS)	策略	中文	2月	499元
驅逐艦隊 (Destroyer Command)	戰略	中文	3月	未定

聖教士股份有限公司 TEL:(02)8780-9808 FAX:(02)8780-9811 http://www.shermit.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
黑幫教父	冒險	中文	2月	未定
烽火英雄	策略	中文	3月	未定
惡靈II	冒險	中文	3月	未定
綠野仙蹤	角色扮演	中文	3月	未定
Replay2	戀愛養成	中文	4月	未定

藍海豚科技 TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超級四川省2001	益智	中文	2001年	199元
超級酒吧	策略經營	中文	2001年	未定
遊戲輕鬆打 2	益智	中文	2001年	299元

遊戲大預言

弘煜科技股份有限公司 TEL:(04)-3222886 FAX:(04)-3222971

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻翼傳說	角色扮演	中文	4月	未定

美商藝電 TEL:(02)2739-1937 FAX:(02)2739-6818 http://www.ea.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
靈異邪咒 (Clive Barker's Undying)	動作	英文	2月	980元
美國職棒大聯盟2002 (Triple Play 2002)	運動	英文	3月	980元
網路創世紀：黎明曙光 (UO3D：Third Dawn)	角色扮演	英文	3月	880元
星際大戰首部曲：那卜防衛戰 (Star War Episode 1:Battle for Naboo)	動作	英文	3月	980元
善與惡 (Black And White)	角色扮演	英文	3月	980元
模擬市民：歡樂派對 (he Sims : House Party)	策略	英文	3月	780元
幕府將軍資料片(Shogun: Total War Expansion Disk)	策略	英文	3月	780元
沙丘魔堡：皇權爭霸 (Emperor：Battle for Dune)	戰略	英文	3月	1280元

gamania TEL:(02)8226-9166 客服專線：080-031500 http://www.gamania.com/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
決戰王朝	即時戰略	中文	2月	未定
烈焰奇兵	角色扮演	中文	3月	未定
Her Knights	角色扮演	中文	4月	未定
便利商店二資料片-網咖	策略經營	中文	5月	未定

皇統光碟 TEL:(02)2627-5999 FAX:(02)2627-5959 http://www.cdbank.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻魔世紀 (Majesty)	即時戰略	中文	2月	890元
北方傳記(Koung)	角色扮演	英文	2月	980元
銀河風暴	角色扮演	中文	2月	699元
夢幻星傳說	線上遊戲	中文	3月	未定
蠻牛闖天關 (Grouch)	動作	英文	3月	790元
神鬼奇兵 (Resurrection)	動作	英文	4月	790元
埃及2 太陽神的預言	冒險	中文	4月	980元
Elysian	策略	中文	5月	790元

宇峻科技 TEL:(02)2550-3858 FAX:(02)2550-7426 http://www.uj.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大富翁世界之旅2	益智	中文	2月	299元
超時空英雄傳說三	策略	中文	3月	未定

普威爾國際 TEL(02)2395-2409 FAX(02)2391-0442

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
格鬥天王99-進化版 (The King of Fighters Evolution 99)	格鬥	中文	2月	未定

鉅崴科技(大蕃薯遊戲網戰) TEL:(04)2296-5817 FAX:(04)2296-5840 http://www.gamestation.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
至尊九九	牌奕	中文	2月	免費下載/網路付費
決戰陸軍	棋奕	中文	2月	免費下載/網路付費
終極密碼	益智	中文	3月	免費下載/網路付費
美女金字塔	益智	中文	3月	免費下載/網路付費

捷友資訊 TEL:(02)2528-8098 FAX:(02)2528-8268 http://www.apexsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
熱血躲避球2	運動格鬥	中文	4月	299元
奇幻大冒險	益智角色扮演	中文	6月	499元
嘿咻•野蠻人	益智	中文	6月	100元
怪獸農場	養成	中文	8月	250元

Gameone智傲集團有限公司 TEL：(02) 2389-2007 FAX：(02) 2389-1992 http：www.gameone.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
PUYOPUYO	益智	中文	2月	299元
永恆傳說之奇幻水晶緣	角色扮演	中文	3月	599元
網咖高手之模擬機舖	策略經營	中文	3月	299元
王道勇者	角色扮演	中文	4月	未定
三國群雄傳之臥龍與鳳雛	角色扮演	中文	6月	599元
陸小鳳之金鵬皇朝	角色扮演	中文	8月	未定
古龍群俠傳	線上角色扮演	中文	10月	未定

人生

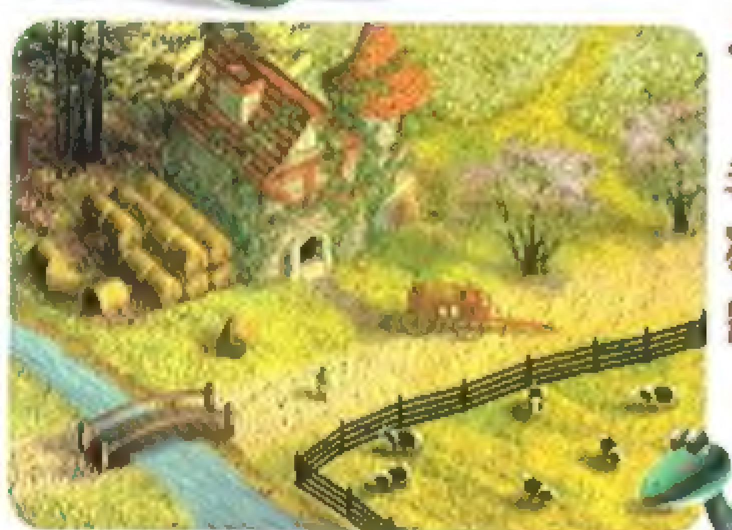
預定 6月 發行

體驗 展示 求市

設計公司：次方科技
發行公司：未定

配備：PII-300
記憶體：64MB
操作：滑鼠

類型


▲牧場設定圖

這是一個歷史悠久，機械文明也逐漸成形的中世紀社會，玩家在大陸邊緣一個風景秀麗，自然資源豐富的半島上，開始自己《人生》的歷程。有別於市面上以打鬥為主軸的網路遊戲，《人生》完全摒棄血腥暴力衝突的主題，讓玩家在一個擬真的網路世界中，嘗試多元化的生活，並且能夠自由選擇屬於自己的一「人生」。

網路遊戲的新選擇

《人生》是款不一樣的網路遊戲，特別設計的可愛畫面、非暴力的親切世界、以及簡單易上手的操作介面和遊戲規則，讓所有會使用電腦上網的人都能輕鬆進入《人生》。

在遊戲中，玩家不但需要為自己的角色做生涯規劃，還可以在工作、賺錢之外，從事各式各樣的活動，例如：馴養幾隻可愛的小動物當寵物，既可以炫耀一下，也可能在特定情況下派上用場；想嘗試戀愛的滋味，則可以去追求風姿綽約的選美皇后，好好下點功夫，擄獲她的芳心；參加大大小小各種比賽，奪得一連串的大小頭銜後，自然能夠走路有風、四海揚名。

設計自己的「人生」

《人生》提供玩家多樣化選擇。一開始在十種造型中挑一個當自己的化身，用Motion Capture製作的人物動作流暢，造型又卡哇依，不管那個看起來都賞心悅目。為自己的角色取好名字、設定生日，穿什麼顏色的衣服也可以利用自由換色功能決定，然後就可以在這個擬真世界中闖蕩。

玩家所扮演的人物，可以自由選擇農夫、礦工、藥劑師、工匠、伐木工人等各有特色的不同職業，以享受各種職業所帶來的樂趣。自由的社會制度和繁榮的經濟體系，使得每一種工作都有不同的技能和生財之道，玩家可以用角色的生日來判斷他的星座特質、決定從事的職業，也可以研究那種職業比較合乎喜好，甚至於先做某個工作後，再利用「轉職」換別的工作試試看。所有的工作都可以在累積技巧和經驗後，利用升級測試來逐步達成初階、中階、高階到專業級的目標，如果順利升級，服裝色彩上還會有所改變，讓玩家的成就，能夠讓每個人都看得到。

女性角色之一的設定原稿

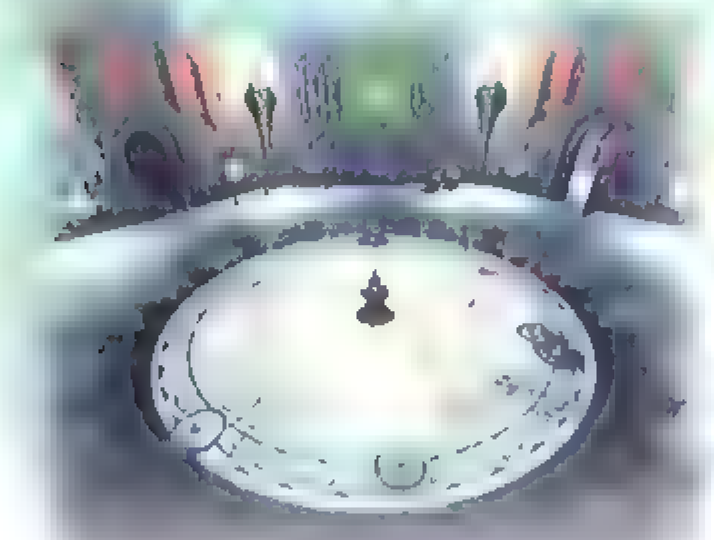
圓桌武士 Arthur's Knights

發行公司：Cryo Interactive
代理公司：松崗電腦
配備：PII-300
記憶體：64MB
操作：滑鼠 鍵盤
冒險

「圓桌武士」是一套以中古歐洲[illegible]為背景的冒險遊戲。藉由史詩、民間故事所流傳下來的騎士傳奇，直到現在的今天仍舊是屢受[illegible]，而其中又以「圓桌武士」最為人知。即使不知道什麼是圓桌武[illegible]的讀者，至少也聽過亞瑟王和石中劍、關於聖杯的種種傳說。「圓桌武士」以說故事的方式，將中古騎士的愛恨情仇，呈現在所有玩[illegible]眼前，使得那關於紅龍騎士的過去，彷彿歷歷在目

[illegible]

透過牆上的彩繪玻璃窗，[illegible]逐漸拉遠，進入那奇幻而不可思議的國度。您將會看到一段頗長的動[illegible]，片中華麗的畫面與精緻的圖像，[illegible]



[illegible]地，純潔的獨角獸及閃著[illegible]……[illegible]吞噬著大地……[illegible]

[illegible]上，[illegible]「圓桌武士」有[illegible]，除了交代[illegible]時也能保[illegible]故事件[illegible]相配[illegible]解說，補足了人[illegible]

[illegible]，可以幫助玩家對整個中古歐洲和騎士傳奇有更進一步的深[illegible]

細膩逼真的人物動作

以「魔導聖戰～風色幻想」故事為背景所發展出來的獨創故事「幻翼傳說～露卡的魔獸教室」，在經過了近半年時間的蟄伏，現在將一併公開遊戲最新情報及開發秘史，讓各位讀者了解開發小組為什麼經過了這麼久才公佈最新遊戲資料呢？近半年的時間內有為遊戲做了什麼樣的改變呢？請看以下報導

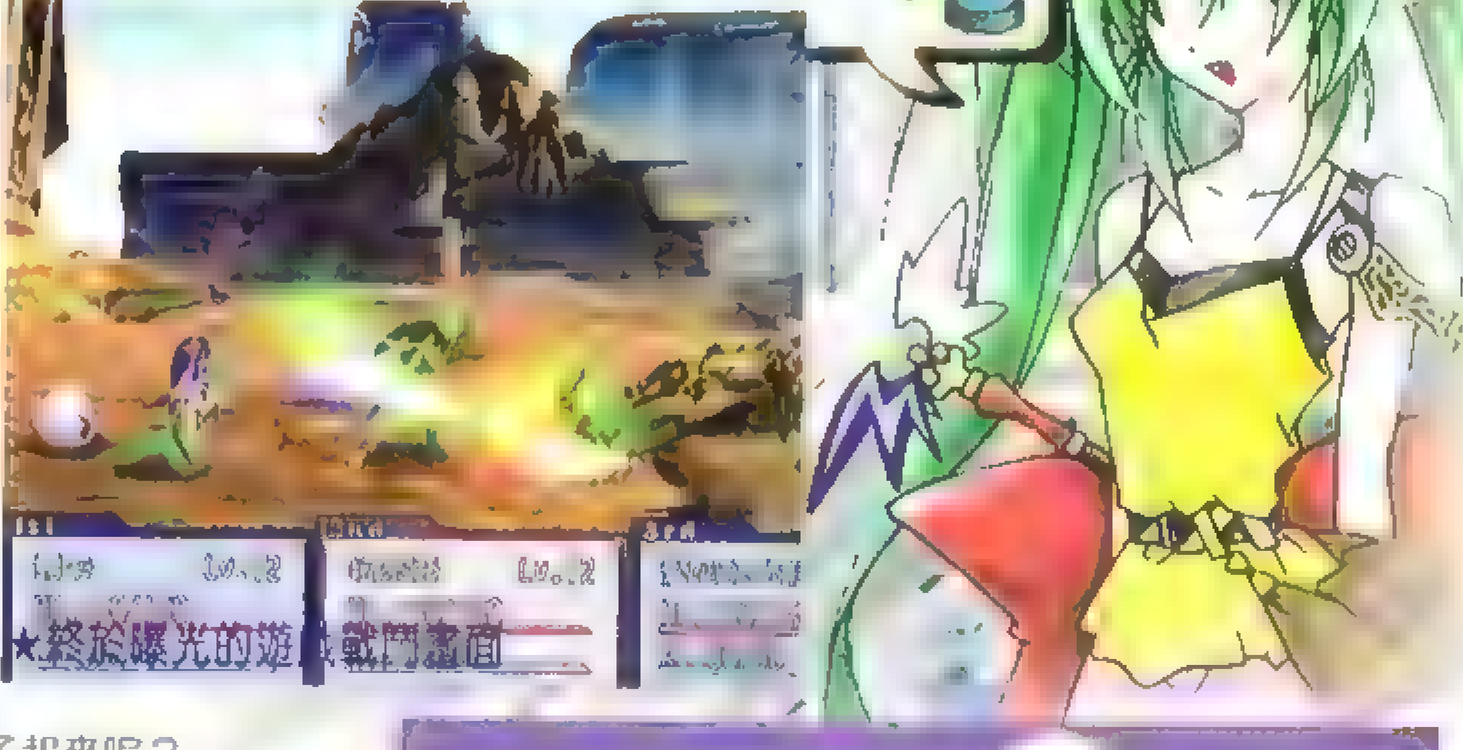
4月預定發行

設計公司 弘煜科技
發行公司 弘煜科技

▶ 配備
▶ 記憶體
▶ 操作 滑鼠 鍵盤

類型

在「幻翼」戰鬥系統上，為了加強遊戲角色與玩家之間的互動性，提升戰術上的要素，所以在「幻翼」戰鬥系統上大膽的加入了動作系統要素，這項改變讓原本只是純粹的指令戰鬥變成兼具操作與互動性的嶄新系統。在這裡，玩家們可在戰鬥中完全操控一位角色的行動以及攻擊，在沒有行動時間限制或行動值的規定之下，玩家可以任意的進行行走、攻擊、防禦及必殺技等多樣化的行動，這樣的改變是不是讓您心中的動作魂又燃燒了起來呢？


★終於曝光的遊戲戰鬥畫面

另外，「幻翼」遊戲中取消了裝備指令，為了更突顯魔獸能力特質及訓練和飼養的重要性，讓玩家在遊戲中不會為裝備品的影響，而混淆了魔獸本身的能力高低及特質，玩家可以更清楚的知道魔獸的優缺點。而能力值的計算方式也異於一般的角色扮演遊戲喔！

★遊戲最新的場景

對一般的遊戲而言，等級的提升就代表著能力值的增加，但在「幻翼」卻不是這麼回事。魔獸能力值只能藉由訓練及飼養來提升，但是這樣一來魔獸的等級不就沒有意義了嗎？關於這點，其實遊戲中每一隻魔獸除了本身的基本能力外，還有玩家經由訓練或飼養所增加的能力值，而這些基本能力加上訓練能力就是玩家魔獸的總能力了。以攻擊力為例，在不管等級高低的情況下，這項總攻擊能力值決定了該魔獸的最大攻擊力，但等級的高低卻決定了最低攻擊力。也就是說，魔獸在攻擊到對手時，對手的損傷值會從該魔獸的最大攻擊力到最低攻擊力之間亂數選擇一個損傷值，在等級越高的情況之下，最低攻擊力與最大攻擊力之間的差距也會越小，敵方所受的損傷值落差也就縮小。

屬性的關係決定各種魔物的特性

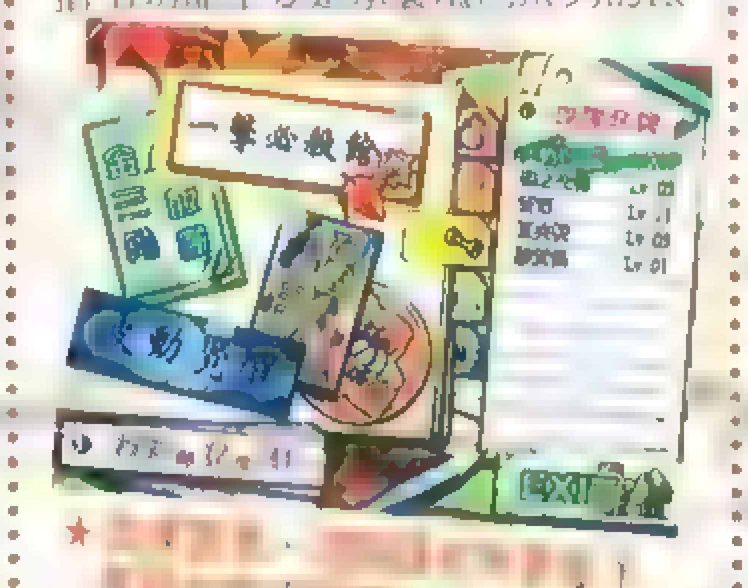
「幻翼」新的能力計算已經解說了，接下來介紹魔獸們的屬性。在「風色幻想SP」中，魔獸的屬性相剋並不相當明顯，「幻翼」為了強調魔獸屬性的重要性與戰術上的應用，特將魔獸間的屬性相剋的差別非常明顯呈現在玩家眼前。當然這一次魔獸的屬性不只一種而已，「幻翼」中的魔獸屬性將會有兩種不同的屬性存在，比如飛行龍本身屬性就為龍系和飛行兩種。另外，魔獸的特技攻擊也會有攻擊屬性的判定，以飛行龍為例，使用冰系只是系攻擊將可對飛行龍造成有效的攻擊，地面系的攻擊則是無效。

★巨型首領

遊戲系統的操作介面

★

再來介紹「幻翼」主要的遊戲選單，共分為「道具」、「狀態」、「訓練」、「餵食」、「編成」等指令，玩家可以在此進行或使用道具，觀看所持魔獸的能力值與狀態，並且了解魔獸的屬性與特長。雖然目前對於訓練指令中的部份資料還沒有正式公佈，不過已經可見的訓練方式有五種。餵食的指令功能上是延承風色系列的餵食系統，但在「幻翼」中，餵食除了一般能力值的改變之外，另外還加入了魔獸「好感度」的變化，不過「好感度」的數值是不是關係著魔獸是否聽話呢？最後的編成指令是讓玩家在外出冒險前，決定所攜帶的魔獸。



★

★

多樣化的道具

在「幻翼」中的道具共分類為「恢復系」、「狀態系」、「輔助系」、「能力加強系」、「進化系」和「特產」等。雖然取消了武器、防具等裝備品，但是「幻翼」的道具種類一樣很豐富，現在就來介紹比較特殊的道具用途吧！

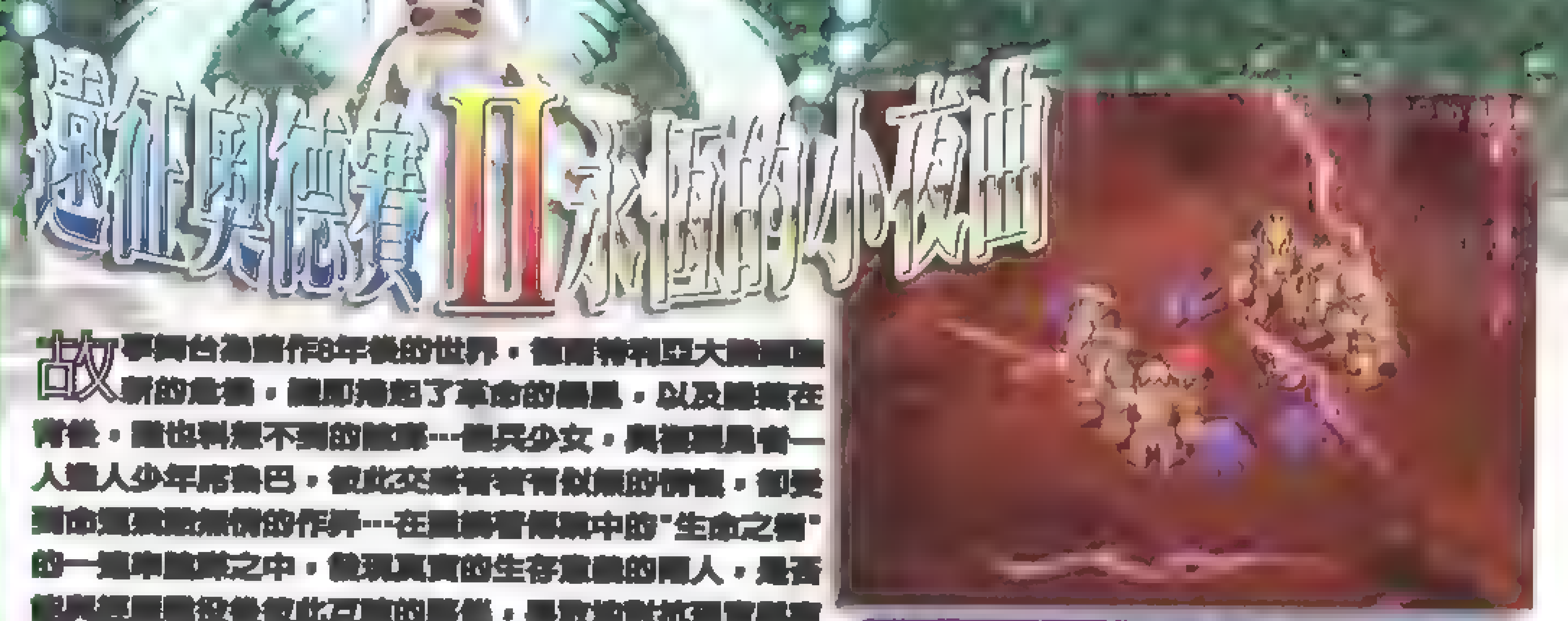
★

進化系

在「幻翼」中魔獸的進化除了等級限制之外，就是進化道具的持有，不過這樣看來「幻翼」中的魔獸要進化好像不是很容易的樣子，其實魔獸要進化，大多數只要擁有「進化碎片」和到達一定等級的魔獸就能在「進化所」進化，只是比較高階或是特別的魔獸需要其他的進化道具。此外，進化道具的使用也會造成進化的分歧，比如說膠質怪的進化型為超級膠質怪，但是如果在膠質怪進化時加入「破爲盔甲」這項道具之後，膠質怪就會進化為騎士膠質怪，看來想要收集「幻翼」所有的魔獸可是要多花一點心思。

簡而言之就是魔獸的食物，在「幻翼」各個魔獸都有一個稱為「好感度」的數值，而這個數值將會因為玩家餵養的道具而有所影響，如果使用道具為魔獸喜歡的道具，則好感度上升，反之下降。

遠征奧德賽II 永恆的小夜曲



故事舞台為前作8年後的世界，德爾特利亞大陸迎向新的局面，隨即掀起了革命的風暴，以及隱藏在背後，誰也料想不到的陰謀…一隻只少女，與被稱為背負一人造人少年席魯巴，彼此交織著若有似無的情愫，卻受到命運無情的作弄…在圍繞著傳說中的"生命之樹"的一連串陰謀之中，發現真實的生存意義的兩人，是否能與經歷戰役後彼此互賴的夥伴，果敢地對抗現實與宿命，斬斷命運的枷鎖，勇敢地存活下去呢？

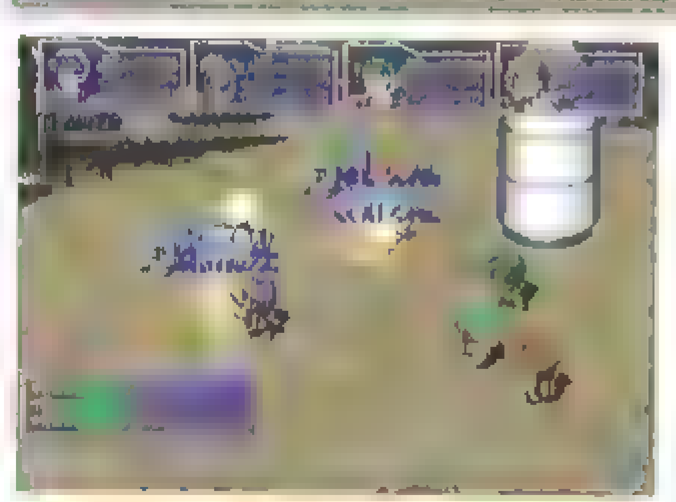
受到重重包圍的優妮與巴亞茲千鈞一髮之際為不明人士所救

預定 2月下旬 發行

設計公司：日本TGL
發行公司：台灣TGL
- 配備：P-200
- 記憶體：32MB
- 操作：滑鼠、鍵盤

類型

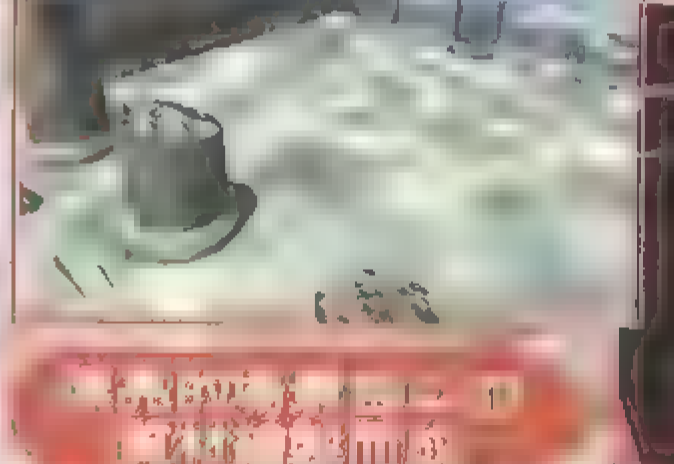
創新的團隊即時攻擊系統



「遠征奧德賽II～永恆的小夜曲」在系統配合方面，但承襲了前作賴以成名的「元素」設計系統，更導入了創新的團隊即時攻擊模式。所謂團隊即時攻擊，就是在攻擊時，可為角色們設定好攻擊方式，當命令下達後團隊成員會同時求也以在衝向敵人陣中，同時展開進攻。這種有別於傳統回合制的戰鬥方式，不但節省時間，更能讓玩家得到廝殺敵人的快感。

另外，遊戲中的魔法和特技只能在角色升級時學會，若該角色經常使用所學得的魔法與特技，在累積一定熟練程度之後，視覺效果與攻擊威力就會隨之提升。而元素系統與陣形設定則可讓玩家調整隊伍平衡度，以免元素相剋的原理降低了角色的攻防能力，同時也可避免讓體弱的魔法師暴露於前線承受敵人的攻擊。

方便好用的地圖繪製系統



遊戲中舞台多達數十個，因此這款遊戲更發展出一套地圖輔助系統。只要在商店購買道具「白地圖」，使用後無論位於迷宮或城鎮，都會以浮水印的方式自動描繪出走過的路線並顯示完成百分比，玩家不必再擔心迷失在偌大的迷宮之中。等到完成率達到100%後，還可拿到隱藏商店去變賣，可謂一舉兩得呢！

熱血躲避球2

4月 發行

設計公司：捷友資訊
發行公司：未定

▶ 配備：PII 3[illegible]
▶ 記憶體：[illegible]
▶ 操作：[illegible] 鍵盤 搖桿

類型

看到『熱血躲避球2』（『熱血躲避球2』以下簡稱『躲2』）的字，其實就不難猜出這個遊戲的內容吧！隨著第一代『熱血躲避球』的熱賣，捷友資訊再度推出新一代的『躲2』，以全新的2D人物造型，於整體上做更細緻、更體貼的調整，希望再次喚醒大家對躲避球的熱愛與回憶。

遊戲進行的方式有不少改變，諸如『故事模式』、『大賽模式』等，其中『故事模式』便是針對國內玩家喜好所作[illegible]，讓玩家可以同時[illegible]角色扮演[illegible]種不同的遊戲[illegible]。

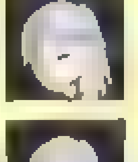
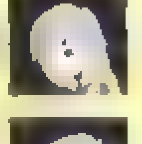
『躲2』[illegible]了10[illegible]種不同條件的[illegible]場地，同時還將球場設計成正式躲避[illegible]比賽場地，並加入了更[illegible]動作[illegible]遊戲成[illegible]。除了[illegible]都[illegible]，[illegible]加入了[illegible]寶物與小道具，使比賽更具趣味性與變化性。相信這款『躲2』可以帶給玩家更多的驚喜與樂趣。

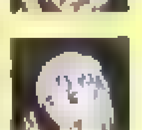
可愛的球員造型，讓人愛不釋手

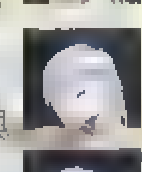
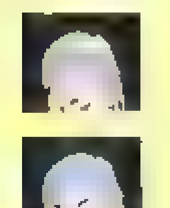
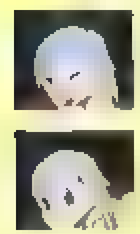
[illegible]遊戲軟體[illegible]人物[illegible]面，[illegible]3D效果呈現為主流，但2D畫面依然讓人感覺較有親切感，[illegible]格鬥天王系列[illegible]中[illegible]人物[illegible]出場。『躲2』為了擁有更生動[illegible]，遊戲[illegible]3D人物[illegible]，讓人物[illegible]可愛，表情更生動，動作也更加流暢。

遊戲一開始[illegible]學[illegible]隊[illegible]加入這場激烈的躲避球大賽，36種人物造型更生動更有親切感：例如『辣妹學園』當然是以火辣造型登場，有腳穿[illegible]10[illegible]的阿[illegible]等；『水手服學園』變得更清純可愛惹人喜歡；『綠扁帽學園』重新整裝，並加入酷辣女戰將[illegible]娜，還有好多有趣的人物[illegible]等玩家親自[illegible]體驗。

另外，各隊[illegible]將也都各自擁有[illegible]的絕招動作及球路，副將們的造型也都很有特色，[illegible]讓玩家愛不釋手[illegible]，[illegible]功力超強的[illegible]隊有什麼特殊絕招與球路，還請玩家拭目以待。



[illegible]

預定 **4月底** 發行 （闖關）（展示）（桌布）

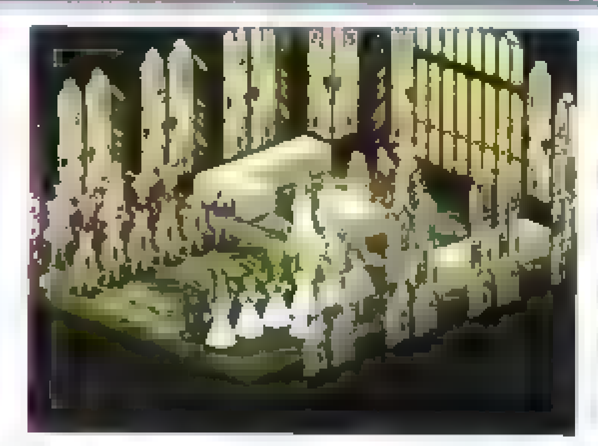
設計公司：韓國ANINEDIA
發行公司：遊戲橘子
▶ 配備：P-166
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：滑鼠、鍵盤
類型

在「[illegible]」事件經過了漫久200年的時光之後，一場名為「圖書館戰爭」的戰爭發生了。艾斯那達大陸的國家[illegible]卡米安，在[illegible]羅安[illegible]三大強國之[illegible]內部[illegible]中，還收藏著有關於[illegible]的書籍，進而發動了一場對[illegible]的攻擊[illegible]，[illegible]卡米安[illegible]攻擊行動失敗[illegible]，[illegible]

發動[illegible]的[illegible]騎士團[illegible]，開始對[illegible]卡米安[illegible]展開反擊[illegible]，[illegible]的卡米安[illegible]終於在大陸西南[illegible]的貝德西山脈，找到[illegible]的地方，重新成立了[illegible]國家，至此[illegible]，「圖書館戰爭」[illegible]告[illegible]了[illegible]。[illegible]人強國[illegible]卡米安[illegible]、[illegible]與「[illegible]」，也在「卡米安」王國[illegible]之後，再[illegible]剩下[illegible]股[illegible]勢力互相抗衡的微妙狀態…就在「圖書館戰爭」100年之後，主人公卡米安公主(蕾米安)的冒險之旅，也即將開始由此時展開。

期望世界和平或毀滅，都在你的一念之間

在這一款角色扮演遊戲中，最特殊的一點是，主人公(蕾米安)將不會參與任何的戰鬥，就成如遊戲英文名稱《HER KNIGHTS》一樣，將會有一群保護公主安危的騎士團，幫助玩家進行在艾斯那達大陸的冒險，不但有擅長近身攻擊、威力強大的戰士，當然也會有擅用遠方攻擊的弓箭手和魔法師，以女性角色觀點進行遊戲的方式，加上各種錯綜複雜的事件分歧，都讓整個遊戲變得更為有趣。



由於故事的進行是以蕾米安年少時期的回憶為主幹，要創造何種方式的未來，成為神之使者口中的救世主？或是破壞世界的惡魔？都完全掌握在操縱公主的玩家手中，有時候看似隨意決定的事項，其實都有可能影響玩家後續事件的發展。

[illegible]

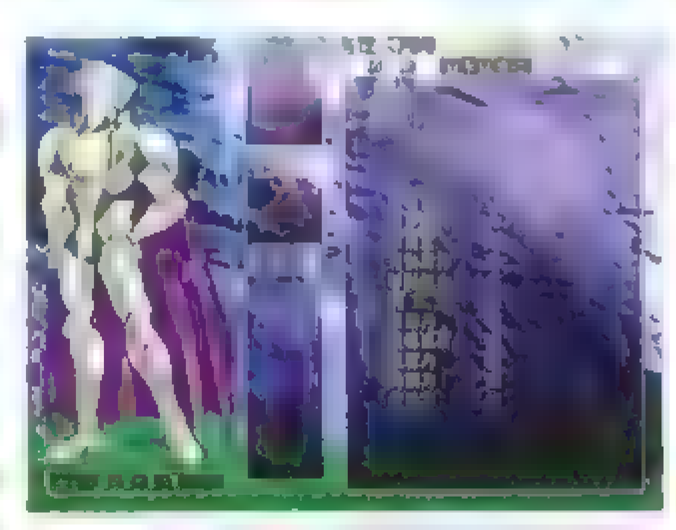
故事中和NPC角色的對話，在遊戲裡可以說提供給玩家非常大的選擇彈性，你要把自己朔造成何種性格的公主，是個性善良體貼的小淑女？還是暴躁易怒的大小姐？這都是有可能會發生的事情。雖然遊戲中並沒有明確的模擬養成的培育模式，可是在一邊解謎的同時，其實你就在塑造一個屬於你自己性格的公主，同樣進行相同的遊戲，你可能會和別人有著不太一樣的經歷，甚至是破關之後的結局變化。豐富的自由度，真的是讓你想怎麼玩就怎麼玩，一點都不需要太過擔心

[illegible]

紮實刺激的戰鬥系統

此款遊戲是以在市鎮中所發生的各個事件，加上戰略調度型態的戰鬥方式所共同架構而成的。結合RPG遊戲中的解謎要素，配合SLG遊戲中運籌帷幄的戰略要素，讓此款遊戲呈現出了一股獨特的風格。雖然在哈法艾斯那達大陸上，總共僅僅只有5座龐大的城鎮中心，但是多樣的人物、豐富的故事事件，讓你一點都不會有感到乏味的感覺。在故事中，不斷加入的騎士夥伴、戰鬥時的攻防調配、多樣的攻擊方式，劍技攻擊、一般攻擊、特殊技攻擊甚至魔法攻擊，各有各的不同的優勢與特性，搭配各個夥伴之間的特性相輔相成，讓你的每一場戰鬥，都會有不同感受的刺激感。

戰鬥之餘也別忘了休息補充體力



遊戲的裝備介面

身為保護公主的騎士，面對故事裡越來越強力的敵人，身上當然也要有不少精良的裝備才行。每一個參予戰鬥的騎士，還可以同時裝備上一副武器來參予戰鬥，只要你擁有足夠的回合行動力，在一個戰鬥回合中，想要進行2至3次的攻擊，都是可以輕易達到的。能夠施用魔法的騎士角色，還可以依據對手的弱點，使用火、風、雷、地等等各種屬性的魔法攻擊，隨著戰鬥經驗值的增加，之後還可以習得更多更為強力的攻擊，想要輕輕鬆鬆地戰勝敵人，都不是一件很困難的事情喲！

購買補給品不然可是會餓死在半路上的

決戰王朝

Seven years war 2

在上一期中已經介紹到有關決戰王朝的中日韓三國人物、背景故事及大致玩法，接下來要讓各位讀者

名將是戰場致勝的關鍵要素

國、韓國及朝鮮三國分別都擁有4～6位將帥，主帥在遊戲中可以說是決定戰爭勝敗的重要角色。在古時的遠征戰役，將帥的領導及各方面的能力將是決定一場攻防勝負的」

戰場上所立下的汗馬功勞，

自己的等級，其攻擊能力及

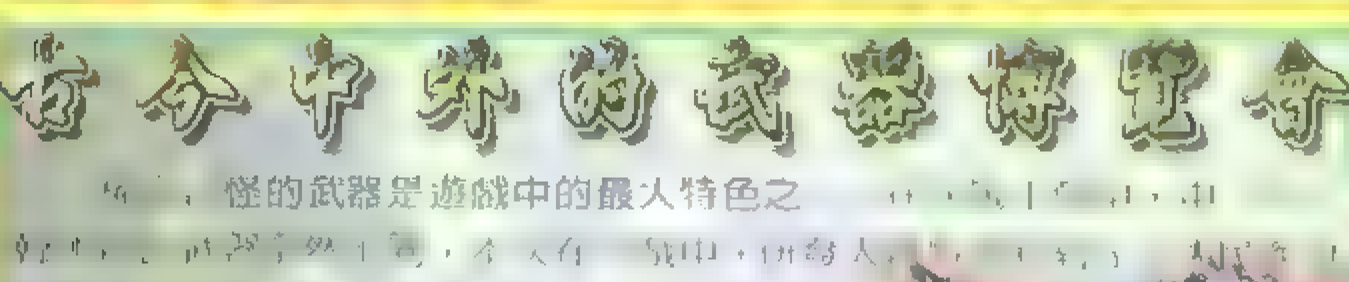
會隨之增加，一個強而有力

帥，將會擁有較高

的部隊的能力。

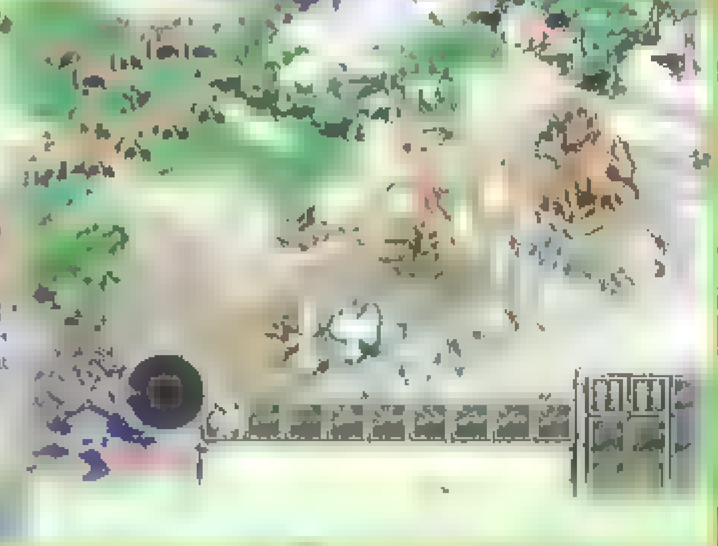
決戰王朝的人、事、物大膽地全面使用3D版造型來一展如霸業，所結合的效果與的是出乎意料的給他刺激精采；更要提到的是，在16名主要將帥中，也都分別給予不同的造型來突顯並分別其尊貴的身份

古今中外的武器博覽會



怪的武器是遊戲中的最大特色之

霸業的最終勝敗關鍵。



人造機關添遊戲變化性

「決戰王朝」融合了各國歷史極富

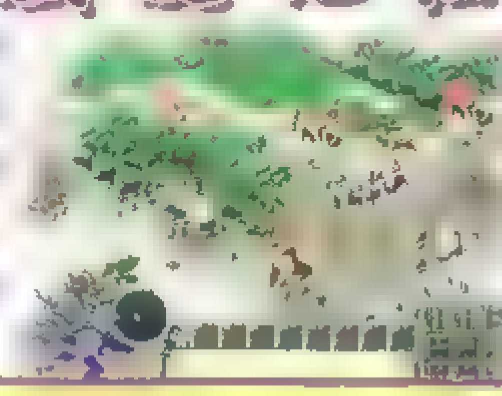
武力，加上研發公司的創意，

越時空的戰爭，而每

部隊的技巧。遊戲同時支援8人連線

於喜歡高下立判的即時戰略

定可以讓你痛快PK一番！



冰風之谷之寒冬之心

Icewind Dale: Heart of Winter

在冰風之谷續集寒冬之心（Icewind Dale: Heart of Winter）中，玩家和自己的隊伍將再次扮演救世英雄的角色。故事是敘述一群住在Ten Towns以北的野蠻部落，正糾集一個軍隊，計劃破壞Ten Touns，然而其中有一個巫師找到了其中幾個野蠻人並設法阻止災難的發生…。

角色狀況會顯示在下方的訊息欄

遊戲提供了五個新冒險地區和8幅地下城，雖然它的內容與母片完全不同，但玩家也能夠來回於兩套遊戲冒險地區之間，並且只要主角的平均等級達到了第9級，那麼玩家就可以隨時將人物資料轉到資料片。如果，玩家想要以全新的隊伍來進行遊戲，據了解，資料片本身也有一些現成的高等級人物外可載入遊戲。

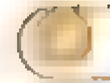
預定 3月 發行　體驗 展示（桌布）

國外發行／Interplay
國內發行／英特衛

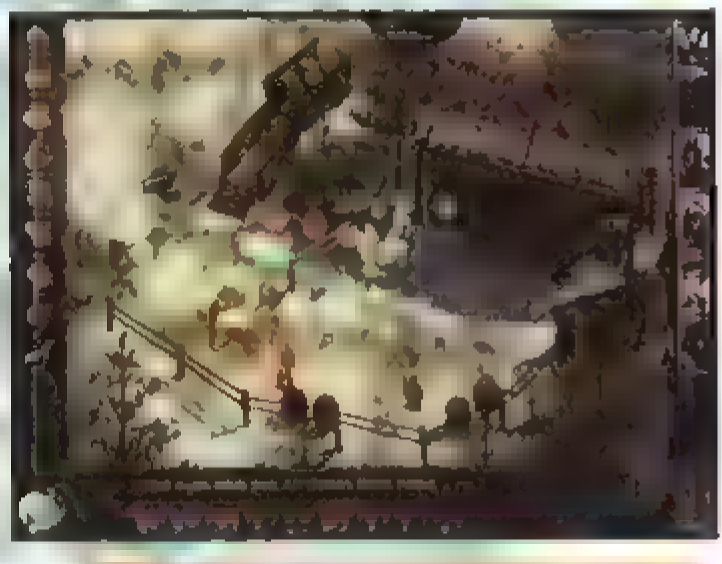
▶ 機種　Pentium 233
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M

百寶袋可滿載而歸

雖然寒冬之心是冰風之谷的任務片，但在遊戲設計上也做了一些改變。例如，在冰風之谷中，可以將敵人從戰場迷霧中誘出，其同夥不會有反應，但在寒冬之心中，假如果玩家這麼做的話，他身旁的所有同伴會抓狂，這時您會招惹所有的怪物攻擊您，這項改變讓遊戲的挑戰性增加。


魔頭德拉卡爾被擊倒了！

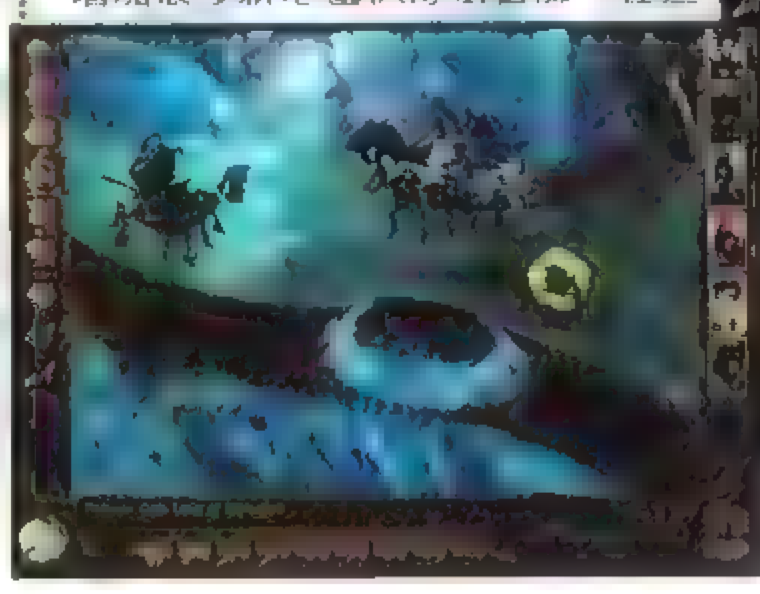
在戰鬥方面也增加了一點改變，您會知道敵人的攻擊對您造成那一種傷害，不管這種傷害對您有沒有影響。另外，遊戲的百寶袋（Gem Bag）這回沒有容量的限制，玩家可以隨時隨地拾取您的認為不錯的武器和其它物品。


施展法術是遊戲的一大賣點

角色的能力更強了

遊戲中會有100到150種新的物品和十五種新法術。製作小組讓玩家必須花上二十到三十個小時才能將遊戲玩完，遊戲中被更新的部份還包括角色的屬性，特別是那些不被認為有用或強大的角色。在寒冬之心中遊唱詩人每一個新關卡會唱新的歌曲；教士會得到新的生物形式，也會得到很多新法術；盜賊可以選擇使用一些新的能力如偷襲和伏擊；另外，帕拉丁與遊俠的屬性也做了些改變，他們在較低的等級也可以使用法術。

除了上述的改良之外，遊戲還增加很多新地區供隊伍冒險，在這些地區裡佈滿了怪物。設計師使用了一些冰風之谷的原有怪物，但大部份地區裡的怪物還是新面孔。



在雪地裡戰鬥更增添一份寒意

威廉施法攻擊怪物

鋼彈司令二
Mech Commander 2

鋼彈司令是一個集各種類型於一身的遊戲，有著褒貶不一的評價，如今，負責鋼彈司令二的設計團隊正和微軟的一支設計團隊聯手設計改良遊戲，希望能夠做出「一個純屬於戰鬥機械人的3D即時戰術遊戲」。

遊戲是發生於氏族（Clan）入侵後的公元3063年，戰鬥地點是在內星（Inner Sphere），扮演戰鬥機器人指揮官的您，必須周旋於House Davion、House Steiner、House Liao等三大派系之間。

預定 6月 發行

國外發行／微軟

國內發行／未定

▶ 機種：未定
▶ 記憶體：未定
▶ 操作：K、M

類型

指揮至少十二位機甲戰士

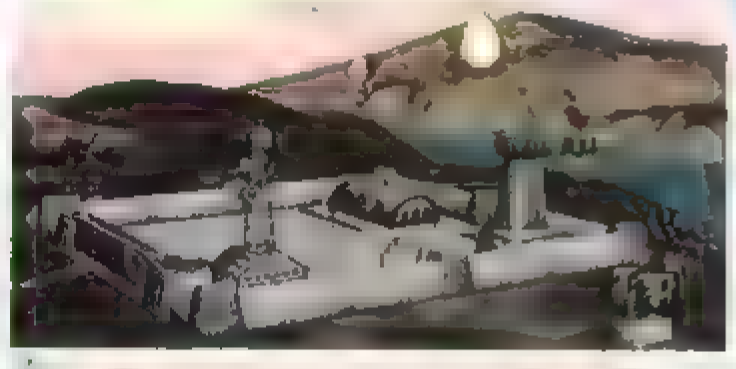
和第一代鋼彈司令相同的是，鋼彈司令二仍以即時的方式指揮一隊戰鬥機械人。這回，您可以指揮至少十二位機甲戰鬥機械人。每一位戰鬥機械人都各有其專屬的武器、速度值、護甲值和攻擊值，這些數值決定它可以使用那些武器。

遊戲剛開始時，每一位機甲戰士都具備射擊及駕駛技術，但隨著本身等級的提升，在新生到正規軍到資深戰鬥員的每一階段，玩家都可以指派一些特殊技能給機甲戰士。每一位戰士也都擁有自己的影像及聲音，遊戲並且會對您的機甲戰士之任務結果、傷亡、及獎勵進行統計。

▼ 地形與機器人以3D模式表現

遊戲的控制方式和多數的即時戰略遊戲類似，但玩家得知道如何把適當的戰士放進正確的戰鬥機械人內，以執行適合其特性的任務，將其戰鬥能力充分發揮出來。

發動戰爭前先規劃好戰術

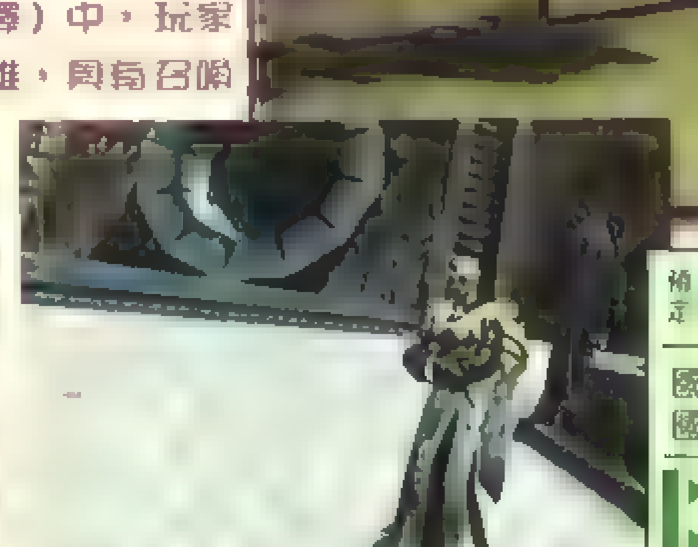


▲ 展開攻擊前須先做好佈署

由於您不能在遊戲中即時搜集資源或進行建造建築物的動作，而且你只有一小隊武力及有限的補給品，因此，要取勝便取決於您為機械人所進行的設定。當玩家選好適當的兵力後，接著要查看敵人的基地，再派精英搜查隊探勘敵軍如何部署其兵力，再執行攻擊行動。

在遊戲中，玩家可以為您的戰鬥機械人設定各種武器及防護殼，做為指揮官的您，您的任務是評估每一項任務，進行規畫之後成功的執行它。程式人員在遊戲裡所設計的直線偵測系統，讓那些進行探勘任務的機械人可以在敵軍未進入我軍視野前，便自動示警；讓玩家可以從地圖上的顯示看出敵軍的活動。另外，遊戲還允許玩家在戰鬥間停止時下達指令，讓您在發動新戰鬥前能多一點思考空間，以減少不必要的傷亡。

魔幻天師 SUMMONER



Joseph具殺敵不用自己動手的本領

在處處潛伏著殺機的冒險旅程中，您還靠著沿路練武功而僥倖逃離劫來達成任務嗎？這未免太遜了！在魔幻天師（Summoner，暫譯）中，玩家將會扮演名為喬瑟夫（Joseph）的英雄，具有召喚怪物的神奇力量。

此外，玩家在遊戲中還會獲得三位夥伴組成一支四人的冒險隊伍。隨著遊戲的進行，Joseph將會發現上古戒指，這使得他能召喚威力更強大的生物。如果玩家將各種戒指組合，便能召喚各種生物。遊戲提供了大約二十種可以召喚的怪物，類型由小鬼(imps)到石巨人(stone golems)應有盡有。Joseph旗下的怪物不僅是兇猛的戰鬥機器，且其中有些還具有不可思議的法術。但玩家在召喚他們時也須小心，因為如果Joseph處於虛弱或者失去能力的狀態時，這些怪物可能會失去控制。

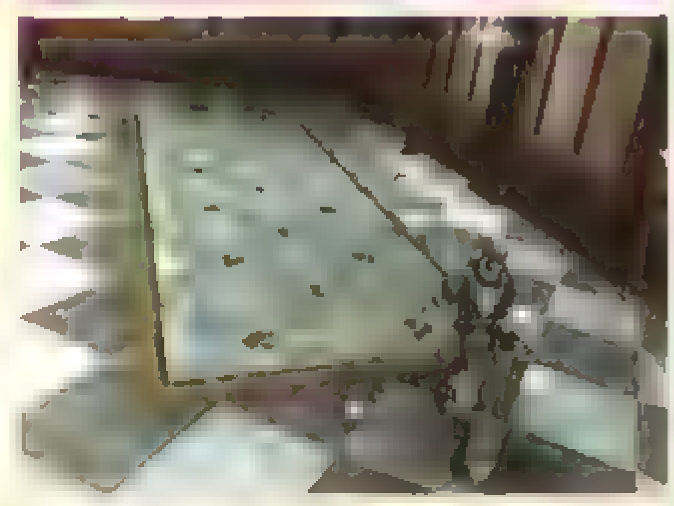
預定 今年 發行　臨戰 展示 桌角

國外發行／THQ
國內發行／未定

- 機種　PⅡ 400
- 記憶體　64MB
- 操作　M

類型

遊戲有濃厚的東方文化色彩



格鬥與角色扮演並重

[illegible]和[illegible]的任務[illegible]

遊戲中玩家可選擇的隊伍成員受到限制，名義上只有傑卡(Jekar)、佛雷斯(Flece)和羅莎琳(Rosa-lind)等三人。魔幻天師是一套格鬥與角色扮演並重的遊戲，戰鬥是採回合制的方式。每一位角色都具有四種獨特的「連鎖攻擊」(chain attacks)，例如喬瑟夫的攻擊能夠顛倒對手的行動或戰鬥，或者吸走對手的能力值（能力值是施法、特殊戰鬥及召喚的泉源）。

豐富的情節與次任務

據了解，遊戲裡的劇情會藉由交談慢慢顯現出來，玩家大約要花費十五個小時才能完成主要情節，但若要完成所有的次要任務，還得再花上十個小時才行。遊戲裡的物品清單沒有庫存限制，因此，玩家可以把每一件東西據為己有，不用沿路走，一路丟，也不用再費心思要留那些物品，丟那些不重要的東西。本遊戲將會以PC版及PS2版問世，其中PC版的玩家將能上網加入隊伍，和同好進行冒險。

中國式的場景風格

銀河生死鬥

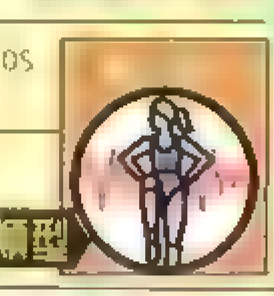
TRIBES 2

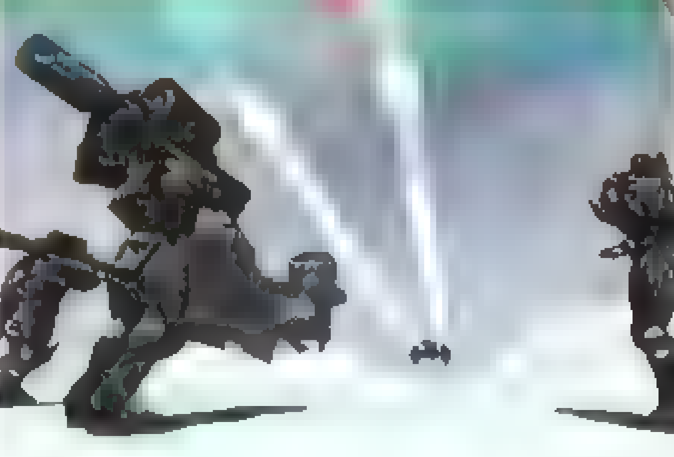
銀河生死鬥（Starsiege Tribes），這款曾經是連線動作遊戲始祖的大作，即將要推出第二代了，這也就是戰慄時空系列的製作公司Sierra Studios 2001年春季的強打－「銀河生死鬥二」(Tribes 2)。在連線動作遊戲尚未如今天一樣紅遍全球時，銀河生死鬥就以成功的小組作戰模式成功開闢另外一個遊戲戰場：快速的作戰節奏、強調團隊分工的概念，讓全球的玩家及媒體發現了另外一種遊戲方式，也因此，銀河生死鬥在1999年獲得了多家遊戲專業媒體「年度最佳連線遊戲」的大獎。

預定3月發行　體驗 展示 宣佈

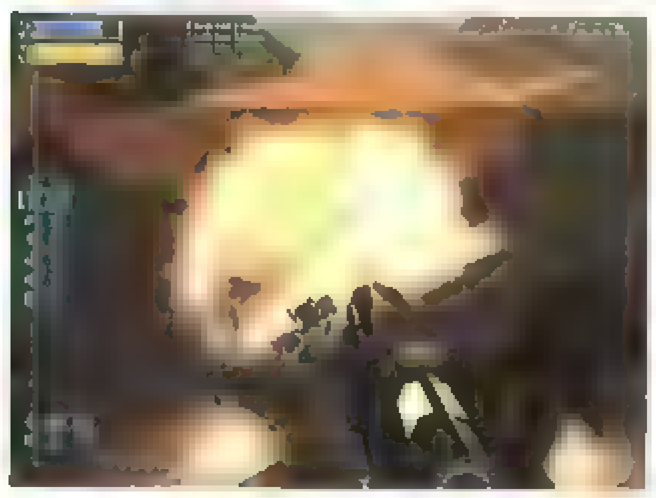
國外發行／Sierra Studios
國內發行／松崗電腦

- 機種：PII-333
- 記憶體：64MB
- 操作：M、K





50個以上單兵共同作戰!



銀河生死鬥……代快速作戰及分工的概念外，多達50個以上單兵共同作戰，不管是電腦AI控制或是由真人控制，在巨型地圖的……選擇你所想要扮演的角色，從輕型狙擊步槍兵、反坦克火箭部隊、到重型機槍防衛隊，多樣化的職業選擇。連線遊戲中則有指揮官的角色存在，身為指揮官的玩家可以決定基地的防禦工事、各型防禦車炮的守衛、不同的巡邏路線等。

多人作戰單位的加入

……，讓這此作戰更……

……的作戰及視野，提升……由空中俯瞰獲得最佳視野……

網路創世紀：黎明曙光
Ultima Online:Third Dawn

UO自推出以來規模最大的改版資料片

UO以其傳統中帶有精緻的2D系統風靡至今，雖然在遊戲系統上不斷更新添加，但在[illegible]年前（加上發展時間就更久了）就制定的圖形標準，以今日的遊戲水準來看無疑的是有點落後了，因此UO研發小組便思以既有系統和資料結構配合3D的可能性，而這個成果就是TD。

TD在基本上來說，是一個以3D來描畫玩者人物、怪物和各種粒子現象構成的法術效果的新版3D CLIENT端程式，但由於CLIENT端和SERVER端的交換資料和以前並無二異，因此玩者可以依照自己的硬體配備與意願來決定要使用2D或3D來進行遊戲。

預定 3月 發行

國外發行／EA
國內發行／美商藝電
- 機種：P-II 266
- 記憶體：64MB
- 操作：M

類型

3D系統的導入！

[illegible]的2D組合造型來表現，而玩者的紙娃娃裝備畫面亦將改以完全的3D圖形來表現，此圖形的動作並會同步表現目前人物所進行的動作，例如[illegible]

不只如此，TD的製作小組還為所[illegible]

[illegible]，TD中新登場的怪物也[illegible]此出沒，不過有關這塊神秘新陸地[illegible]沒有任何消息，只能肯定這塊大陸並不會像不列塔尼亞一樣被分[illegible]為兩個，而玩者將可由兩[illegible]世界直接以返召或月門的法術來往[illegible]

當然了，[illegible]T2A和UOR的玩者也可以選擇不安裝[illegible]他們依然可以[illegible]進行遊戲，但是他們將看不到所有的新物件和新的怪物[illegible]

[illegible]新的3D系統[illegible]最佳化的新[illegible]TD的3D[illegible]3D為主的[illegible]記憶[illegible]越好[illegible]

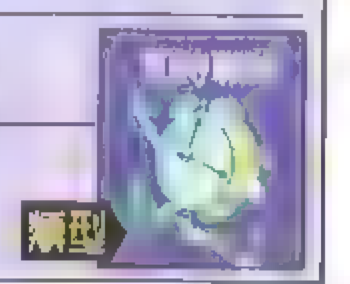
沙丘魔堡 皇權爭霸
EMPEROR BATTLE FOR DUNE

預定 **6月** 發行

國外發行／Westwood
國內發行／美商藝電

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 操作：M

類型



「沙丘魔堡」這個故事，曾在1984年被拍成電影，也曾被做成電腦遊戲，更是被譽為「即時戰略遊戲之祖」的《沙丘魔堡2000》的故事藍本，如今沙丘的傳奇又將延續了，《沙丘魔堡》系列的最新著作：《沙丘魔堡：皇權爭霸》出現了。

發生在過去的新故事

故事時間發生在《沙丘魔堡電影》之前的幾百年，時值10190年，長久擁有沙丘控制權的Corrino被[illegible]Flarano[illegible]殺，沙丘的三大家族：Atreides、Ordos、與Harkonnen都想要趁此時控制沙丘，而這也就是玩家可以操作的三大家族。

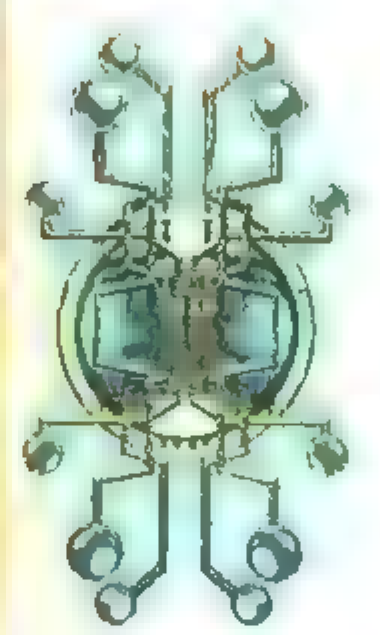
除了三大家族之外，[illegible]也加入了其他五個非玩家操控的家族：Tleilaxu、Ix、Spacing Guild、Sardaukar、[illegible]個家族之間有些彼此是世仇，有些則有著更緊密的合作關[illegible]在遊戲[illegible]被發現，彼此之間[illegible]

家族之爭

玩家所能控制的三大家族Atreides、Ordos、與Harkonnen之間存在著單位與科技的差異，每個家族都有15-20種不同的單位與建築，風格與重心也各有不同：Atreides的重心放在空中單位上，Harkonnen的專長則是恐怖與邪惡；而Westwood自行創造的新家族Ordosy則具備了隱形科技。

而五個非玩家控制的家族也有各自特色的單位與科技，當玩家與一個家族結盟成功後，該家族的單位與科技便會出現，而由於家族間的單位與科技的差異，使得作戰的方式以及優缺點也各有不同，再配合上具有分支的故事劇情，玩家可以在以一個家族完成遊戲後選擇另一個家族重新進行遊戲，還可以在故事發展中選擇不同的聯盟，這大大提昇了遊戲中單人遊戲部分的重複可玩性。

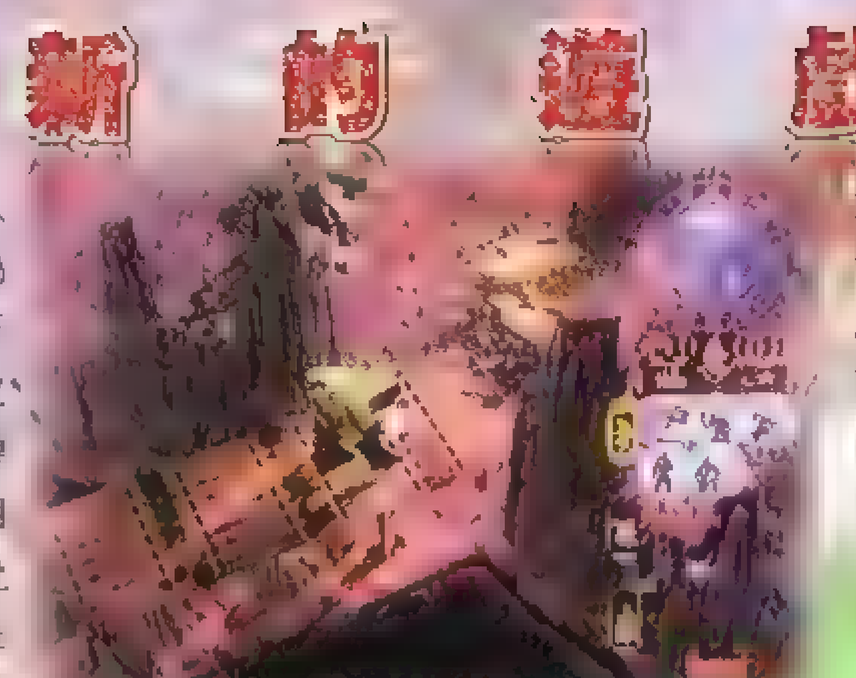
三大家族在單位和科技上各有所長



全新的遊戲引擎

許多人都會好奇，為什麼Westwood在《紅色警戒2》推出之後沒多久馬上就宣佈《沙丘魔堡：皇權爭霸》的製作新消息，難道是使用相同的遊戲引擎製作的嗎？事實上《沙丘魔堡：皇權爭霸》已經在Westwood位在拉斯維加斯工作室內秘密進行了兩年，兩年間不曾有任何的消息外流，製作小組也與《紅色警戒2》完全不同，使用的更是Westwood為《沙丘魔堡：皇權爭霸》量身打造全新設計的純3D即時繪圖引擎。

《沙丘魔堡：皇權爭霸》所使用全新純3D即時繪圖引擎是Westwood第一次嘗試跳離《沙丘魔堡2000》與《終極動員令》所建立的2D即時戰略族系，《沙丘魔堡：皇權爭霸》內的所有單位、建築、地形，全部都是以3D方式即時繪製，並且具備動態光影追蹤的視覺特效，而活動單位更是具備獨立的移動、攻擊、待機的動態動作。

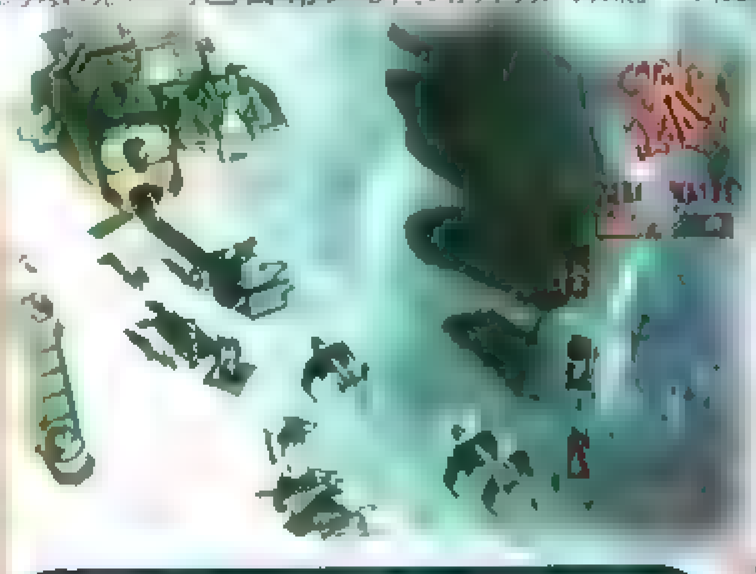


全新純3D即時繪圖引擎

戰略層面的變化

除了全新的3D遊戲引擎外，《沙丘魔堡：皇權爭霸》內導入的另一項特點就是戰鬥將不只是發生在3D的戰術環境之中，也會發生在巨觀的戰略層面上，玩家每次可以選擇的將不只有要往哪一個地區進攻，玩家將可以選擇一個主要部隊群與兩個後備部隊群，在回合制的限制下一個回合移動一個部隊群，並且可以任意的選擇部隊群要前進境攻、待命、或者是撤退。

《沙丘魔堡：皇權爭霸》內共有33個地區（也就是33個地圖），不過卻已經預先編寫了超過100個的任務，玩家所執行的任務會根據整個戰爭局勢的變動隨機選擇出來，根據Westwood表示大約只需10-15個任務便可順利完成一個家族的戰役，而且戰爭更將「不只」發生在沙丘上，也將會發生在三大家族自己的母星之上，Atreides的綠色母星Caladan、Harkonnen高度污染的荒廢母星Geidi Prime、以及Ordos'的冰封母星Draconis 4，這些母星上極度不同的環境特色也會帶來許多的特殊效應；如此非單線、非預設劇情、且戰場廣大的設計大大的提高了《沙丘魔堡：皇權爭霸》單人模式的重複可玩性。



▲在不同的母星上作戰將會產生特殊的戰爭效應

獨樂樂不如眾樂樂

《沙丘魔堡：皇權爭霸》內除了單人任務模式外也具備了多人連線的功能，多人連線下主要分為兩種模式，一種當然就是標準的廝殺打法，另一種，比較特別的是多人連線戰役，玩家可以號召自己的好友，透過區域網路或是網際網路一同加入進行中的單人戰役任務；而所有的網際網路連線也將全部透過自《紅色警戒2》啟用的Westwood Online免費網路服務功能。

控制沙丘的人，就控制了香料，也就控制了全宇宙。

很久很久以前，在那遙遠的銀河系內…

預定 3月 發行　[illegible]

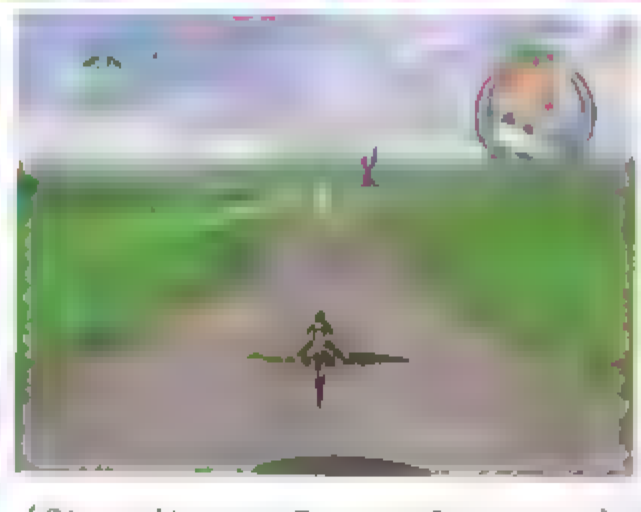
國外發行／EA
國內發行／美商藝電

- 機種：P266
- 記憶體：64MB
- 操作：M

類型

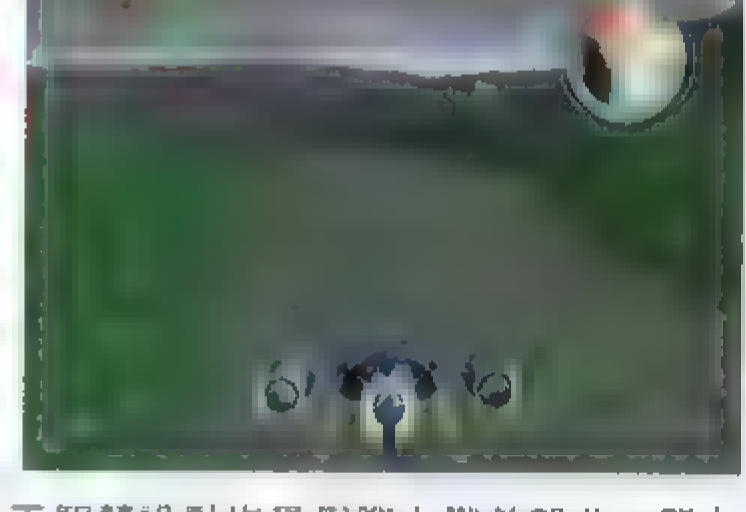
Lucasarts即將發行的星際大戰首部曲：那卜防衛戰（Star Wars Battle for Naboo）是一套以「星際大戰首部曲」（Star Wars: Episode I）為故事背景的星際大戰系列遊戲，故事發生在阿米達拉[illegible]與絕地武士們搭機逃離那卜星[illegible]那段時間，玩家在這款遊戲中扮演的[illegible]天行者[illegible]！，[illegible]的老爸安那金天行者（[illegible]首部曲裡的[illegible]樣，[illegible]），玩家將是一位名[illegible]、默默無名的那卜星[illegible]（Royal Security Forces）的Gavyn Sykes，以微薄之力對抗來自貿易同盟（Trade Federation）的侵略

俠盜中隊續作

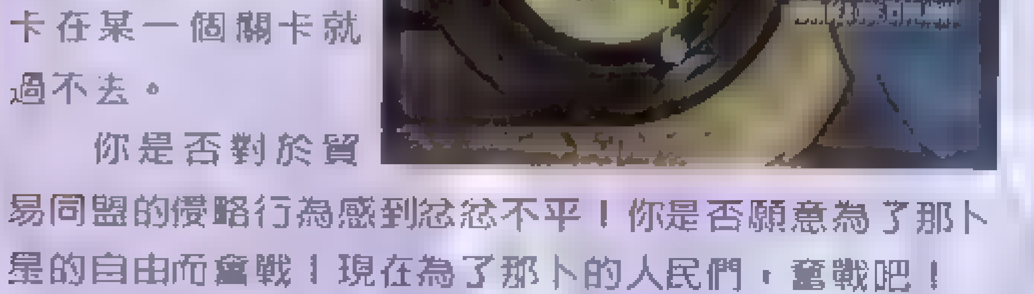


星際大戰首部曲：那卜防衛戰的製作小組 Factor 5，先前曾製作過另一套以星際大戰為背景的動作射擊遊戲－星際大戰首部曲：俠盜中隊（Star Wars: Rogue Squadron），星際大戰首部曲：那卜防衛戰可以說是俠盜中隊的續作，他們有著類似的控制介面、類似的玩法、以及類似的畫面，不同的是，星際大戰首部曲：那卜防衛戰的故事背景設定在首部曲，而不是反抗軍對抗帝國的後共和國時代

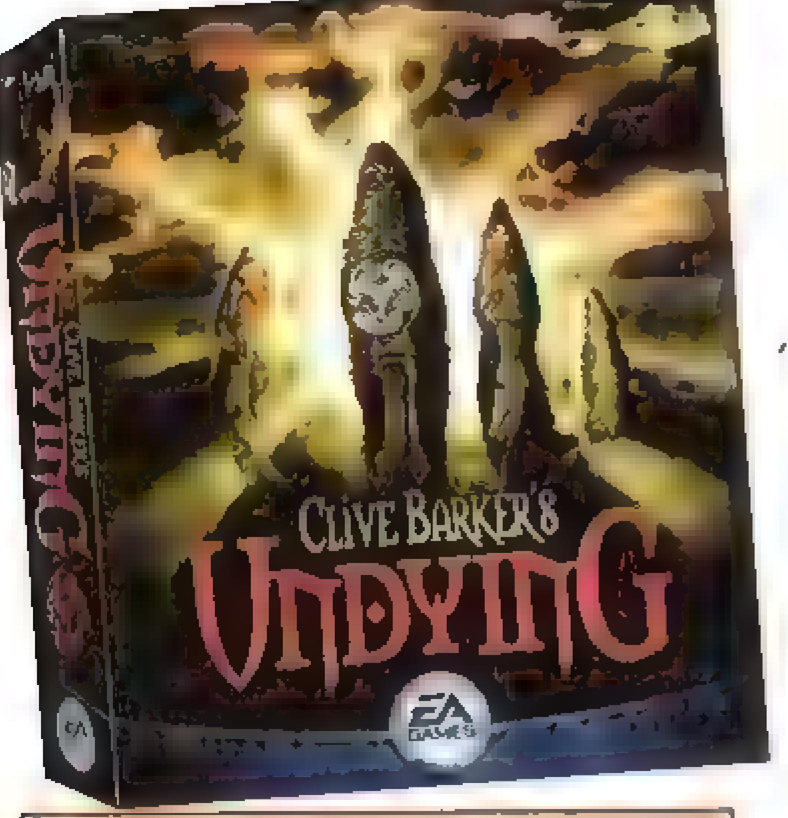
星際大戰首部曲：那卜防衛戰的故事都發生在那卜星與那卜星四周的太空中，玩家可以駕駛包括在首部曲電影中出現過的那卜太空戰機在內的七種載具，在沼澤、風雪交加的高山、史前遺跡、以及城市巷戰等多樣的場景內對抗邪惡的貿易同盟，執行的任務則包括了對地攻擊、空對空作戰、護航、地對地作戰等；遊戲內出現的每一種武器則都有它獨特的優缺點，善用敵軍的弱點將可以讓對抗貿易同盟的任務變得更為輕鬆。



獨特的人工智慧設計也是星際大戰首部曲：那卜防衛戰的一項特點，敵人的AI難度會隨著玩家技術的水準而改變，如果你很強，敵人就會變得越來越強，不過如果你很菜，敵人的技術則會隨之調降，讓菜鳥玩家依舊有機會可以完成整個遊戲，而不是卡在某一個關卡就過不去。



你是否對於貿易同盟的侵略行為感到忿忿不平！你是否願意為了那卜星的自由而奮戰！現在為了那卜的人民們，奮戰吧！



靈異邪咒

CLIVE BARKER'S UNDYING

預定 2月發行

國外發行／EA
國內發行／美商藝電

▶ 機種：P II 400
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：M

類型

看過『養鬼吃人』中那頭上插滿釘子的恐怖怪人嗎？該電影的導演，同時也是恐怖小說作家克里夫．巴克（Clive Barker），將要把他那股恐怖氣息帶入遊戲領域之中。其製作的遊戲名字為「Clive Barker's Undying 靈異邪咒」，由夢工廠（DreamWorks Interactive）出品，將引領玩家進入一個超自然的神秘世界，親自體會那深入恐怖的氛圍。

流傳數百年的家族詛咒

遊戲故事發生在在1920年代愛爾蘭西岸的一間大宅。玩家在一次世界大戰中的戰友－耶利米（Jeremiah）的家族正遭受古老不死國王的詛咒，其家族中的四位成員皆死於非命，但因為超自然的力量而再度復活，而他們復活的目的，便是追殺唯一活著的兄弟耶利米。為了拯救好友並解除施於其家族中的詛咒，主角必須對抗邪惡的魔頭與被其力量吸引而來的各種妖魔鬼怪。

玩家必須藉由時空的穿梭，進入幾百年之前的過去，並造訪各種秘境，包含鬧鬼大宅、被摧毀的修道院、巨石陣、詛咒都市、海盜灣等等十個區域。玩者必須憑高超手腕殺出一條血路，以消滅由地獄甦醒的邪惡魔物。有關詛咒的起因、來由及解決之道，都有待玩者去挖掘並獲得。

傳統武器與超自然法術兼備

為了對抗邪惡有力的妖魔，主角自然也得準備一些保命的傢伙，包含散彈槍、炸藥、六出彈、西藏戰砲、大鐮刀與其它武器等，而在旅途之中，主角也會發現並學習一些遠古的神秘法術，自由地操縱超自然的力量。遊戲中一共有十六種法術可以學得，從改變現實的心靈震爆到極具毀滅性的骷髏風暴，總共有八種攻擊性與八種防禦性法術可供選擇；更特別的是，主角可以左手一把散彈槍、右手催動法咒，同時使用武器與魔法來消滅邪惡的怪物。

除了射擊與施展法術消滅惡靈，遊戲還提供特殊的模式，包括在神靈世界中飛行漫遊的能力，以及一種叫做靈占的法術，可以讓玩者見到或是聽到以肉眼無法看到的事物，藉以獲得故事與提示。遊戲除了考驗玩者靈敏的身手外，還得要有細膩如髮的心思與睿智的推理能力。

帶著愛爾蘭風格的哀怨配樂

令人震撼的音效在遊戲之中佔了極為重要的份量，除了讓玩者享受身歷其境的感受之外，也是主角生存重要的工具，因為它是怪物可能接近的唯一徵兆。而具有塞爾特音樂風格的配樂，也更能襯托出愛爾蘭的淡淡哀愁。

橫行賽道

雲斯頓賽車4

Nascar Racing 4

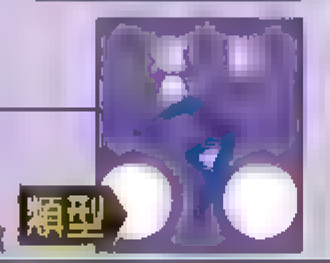
自1995年以來，Sierra和Papyrus總共推出三個《NASCAR Racing》系列的遊戲，讓許多熱愛房車大賽的愛好者能夠在電腦前盡情的奔馳，更可依自己的喜好來調整車子。在2001年，《NASCAR Racing》則推出了第四代，並針對圖形引擎做了更大的改進，以期讓玩者能享受更真實且順暢的快感。

預定 3月 發行

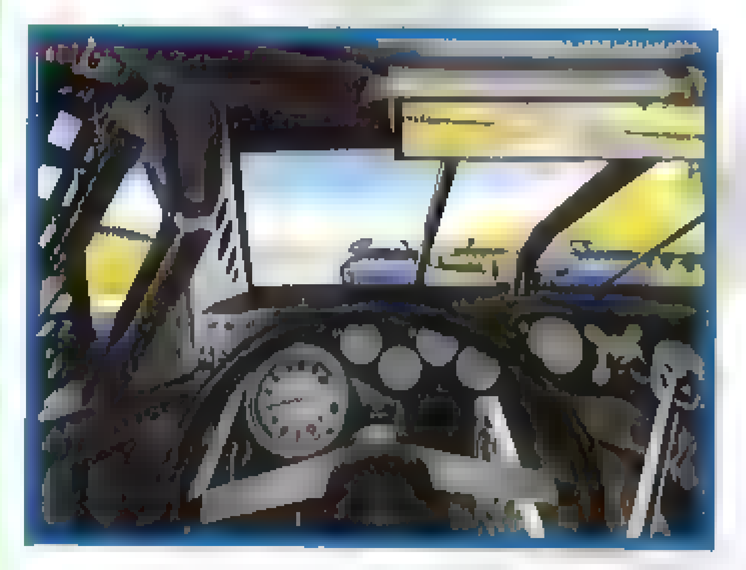
國外發行／SIERRA
國內發行／華彩

▶ 機種：PII-266
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：J、K、方向盤

類型



可依玩家電腦等級決定畫面解析度



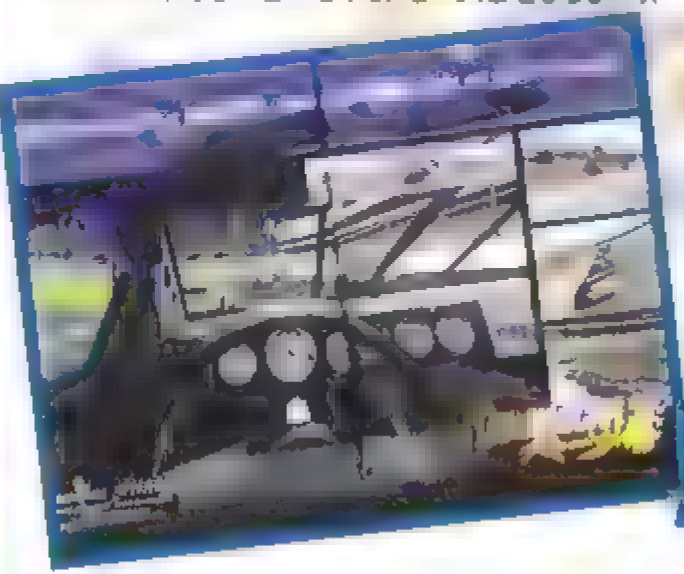
在每一代之間，《NASCAR Racing》幾乎都以圖形引擎的改良為主。而在《NASCAR Racing 4》中，其全新的16位元3D圖形引擎是採用OpenGL來開發，並支援微軟的Direct 3D。其最大特色在於沒有鎖定圖框數，因此可支援效能較低的系統，玩者不需要有太高等級的電腦及加速卡即能享受本遊戲所帶來的樂趣。相對的，若是在較高階的電腦並配合使用如nVidia GeForce 2 GTS圖形卡，則最高可達1600 x 1200的高解析度，甚至以GeForce 2 Ultra可達2000 x 1500的超高解析度。遊戲中並提供了駕駛座、車頂、避震器以及車尾等四種視野，讓玩家在操作之餘也能享受視覺上的快感。

除了強悍的圖形引擎外，《NASCAR Racing 4》更加重在物理引擎的改進上，以期讓各項係數更趨近真實。《NASCAR Racing 4》在車輛破壞模型方面也做了相當寫實的表現，賽車時的打滑、碰撞等效果都將與真實的比賽情形無異。如果玩家們技術還不夠純熟，也不必擔心因為過於真實而產生挫折感。遊戲中也提供了動作遊戲的模式，可讓你暫時拋掉一切物理原則，盡情的駕駛賽車。

《NASCAR Racing 4》的音效表現也相當豐富，在駕駛座中除了可聽見引擎的隆隆聲外，還可聽見播報台的廣播、各種信號聲、維修區的對話，以及來自觀眾席的吶喊聲。遊戲畫面中還會提供各種賽事資訊，如圈數、[illegible]、車速、最佳圈和來自場外隊組員們所提供的訊息。

在遊戲中除了[illegible]人的積分賽以及[illegible]進行外，也可透過網路來[illegible]親朋好友，或世界各地的玩家們比賽，車手的數量可高達32位。而遊戲中的車隊、車手、車輛以及賽道資料，是以2000年[illegible]以及全國巡迴賽季的真實資料為主。

在《NASCAR Racing 4》中，不但可讓玩者們更換避震器、車胎、剎車、變速箱，還可依據賽道狀況以及天候來調整避震器柔軟度、方向盤靈敏度、胎壓、散熱器、擾流板角度...等。如果玩家不熟悉汽車結構，遊戲還提供了求助功能，可幫助玩家們來做設定。



Arcanum

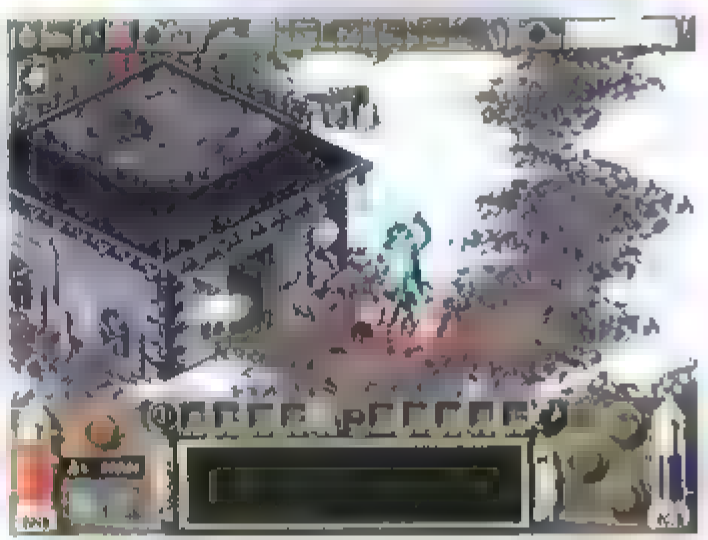
當你在一艘極為豪華的飛船上面看著天空時，誰也不會想到隨後發生的慘劇：一些半獸人駕著雙翼飛機突然從天空逼近，並把這艘飛船化為一片火海，無助的墜毀在地上。你成為船上乘客唯一的生還者，而救助你的僧人Virgil不但告訴你前生的事蹟，而暗示著你是偉大精靈族英雄的化身。現在，你的命運就這在眼前展開，不但要找出一連串陰謀的幕後真兇，而且最重要的一件事情是：找出你自己到底是誰。

國外發行／Troika Games
國內發行／華義軟體

機種：P-200
記憶體：32MB
操作：M
類型

歡迎來到這個充滿魔法和機械的神幻大陸

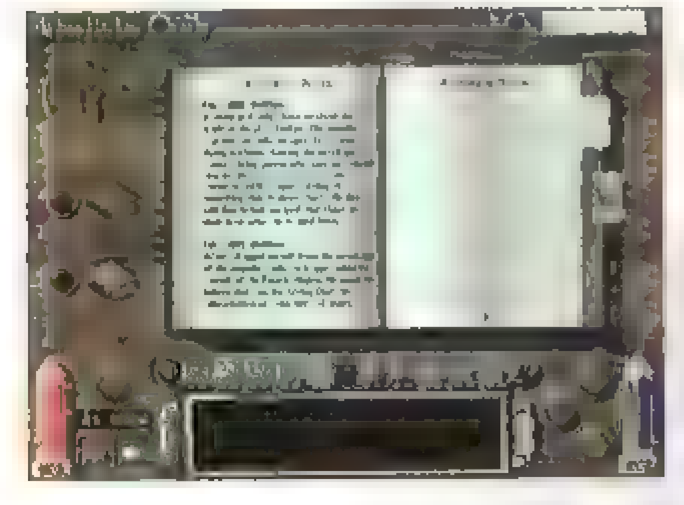
《Arcanum》將帶領玩者進入一個融合了機械、魔法、各種神幻生物的時空，提供了一個與著名AD&D角色扮演系列完全不同的遊戲感受。從遊戲的英文名稱就可以看出這個有趣的題材（Arcanum是英文神秘"Arcane"的延伸字與拉丁文的"Secret"秘密所組合而成的）──這個世界正處於蒸汽機械和魔法剛剛起步的時代，而這種科學和神秘力量的衝突，並不僅僅在遊戲世界形成相互對立的微妙關係，也同時出現在人物的成長和力量的選擇上面。



魔法力量的聖師

在創造玩者於遊戲中使用的人物之前，玩者必須從決定自己所屬的種族開始，包括人類(human)、矮人(dwarf)、精靈(elf)、半精靈(half-elf)、地精(gnome)、半人類(halfling)、半獸人(half orc)、半食人魔(half ogre)等八族。

在《Arcanum》中，魔法是一般不可忽視的能力，共分為16個派系，每派系有5種法術，總計起來80種魔法要比技術的56份藍圖來得多。和傳統遊戲不同的地方，在於施展法術時耗損的是人物的體力，法術等級越高，耗損的體力越大。值得注意的是當你精通了魔法之後，在科技方面的能力就會明顯的下降；一個精於施法的術士，連使用一把簡單的手槍時都可能卡彈；而一個科技高手連最簡單的治療術都使不出來。

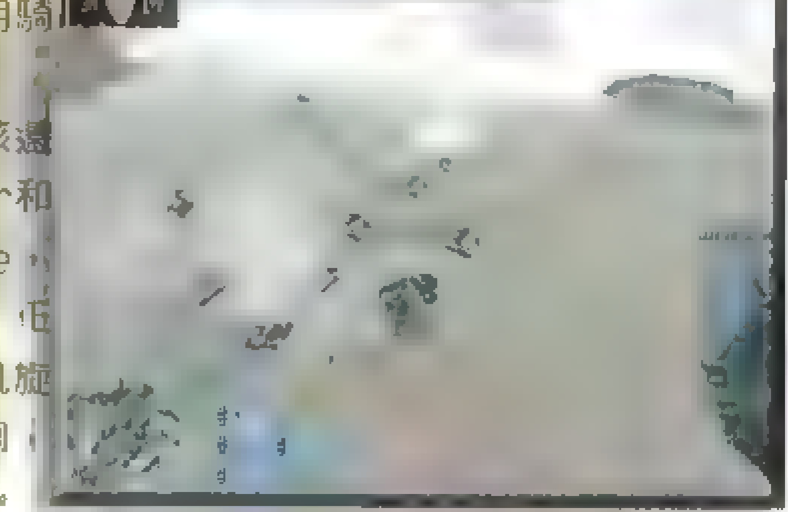


人物屬性影響任務發展

光是從人物的對話上來看，如果你是屬於四肢發達的人物，那麼和其他的NPC對談時，大部份只能選擇點點頭、打招呼般的項目；如果是個學識淵博的精靈，和其他人的對話就會有相當多的選擇，甚至可能逼問出他的真實身份和隱藏的目標，而遊戲中所安排的各個任務不但精彩，而且也提供了不同的解決方式，讓你自行選擇致勝之道。

戰略高手之黑暗陰謀

當市場上儘是以資源、建造為主的戰略遊戲時，瑞典的Massive卻製作了一款完全顛覆傳統的3D即時戰略遊戲《戰略高手》。遊戲的特色在於其強大的3D引擎、快節奏的遊戲步調、高潮迭起的劇情以及無段式3D鏡頭變化。讓玩者在進行遊戲時，彷彿在看電影一般。而今年由官方授權的正式資料片《黑暗陰謀》(Ground Control:Dark Conspiracy)，又將令喜歡《戰略高手》玩家們，陷入克雷文與新生黎明騎士團間的戰鬥而無法自拔。



預定4月發行	體驗 展示 集市
國外發行／Sierra	
國內發行／華彩軟體	
機種：P-233	類型
記憶體：16MB	
操作：K、M	

玩過《戰略高手》的玩家應該還記得，克雷文指揮官Sarah Parker和新生黎明騎士團主教Jarred Stone，聯手摧毀了主要的Xenofact Site，在當Sarah Parker和Jarred Stone凱旋歸來時，卻在途中遭到了敵軍包圍，而《黑暗陰謀》的故事也就此展開。

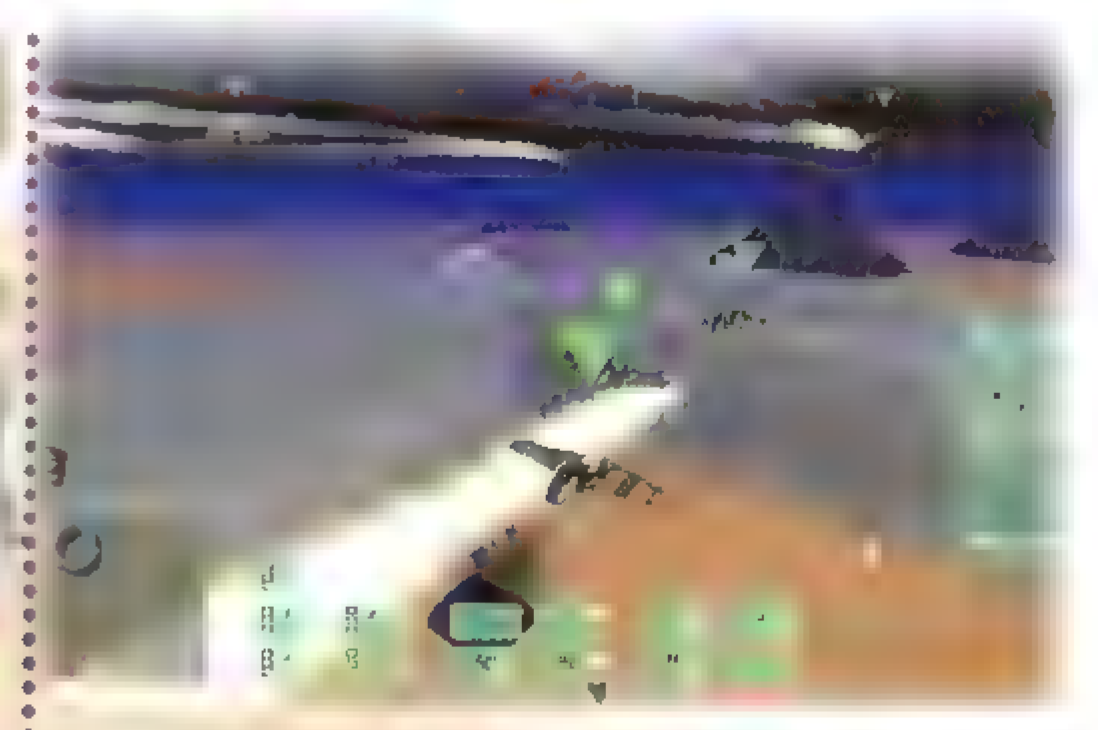
新登場戰鬥陣營－鳳凰組織！

為了讓遊戲更具戲劇張力，除了原有的兩個陣營之外，在《黑暗陰謀》中安排了第三個陣營的出現。這個所謂的鳳凰組織(Phoenix)，是一個非正規軍隊的游擊組織，雖然他們背後沒有強大的財團支援，但靠著與生俱來的冒險與拾荒能力，其科技水準也不輸給正規軍隊的克雷文集團和新生黎明騎士團。而遊戲中更安排了一場Jarred Stone中伏陣亡的情節，讓接下來的戰鬥就得靠Sarah Parker和鳳凰組織來進行了。

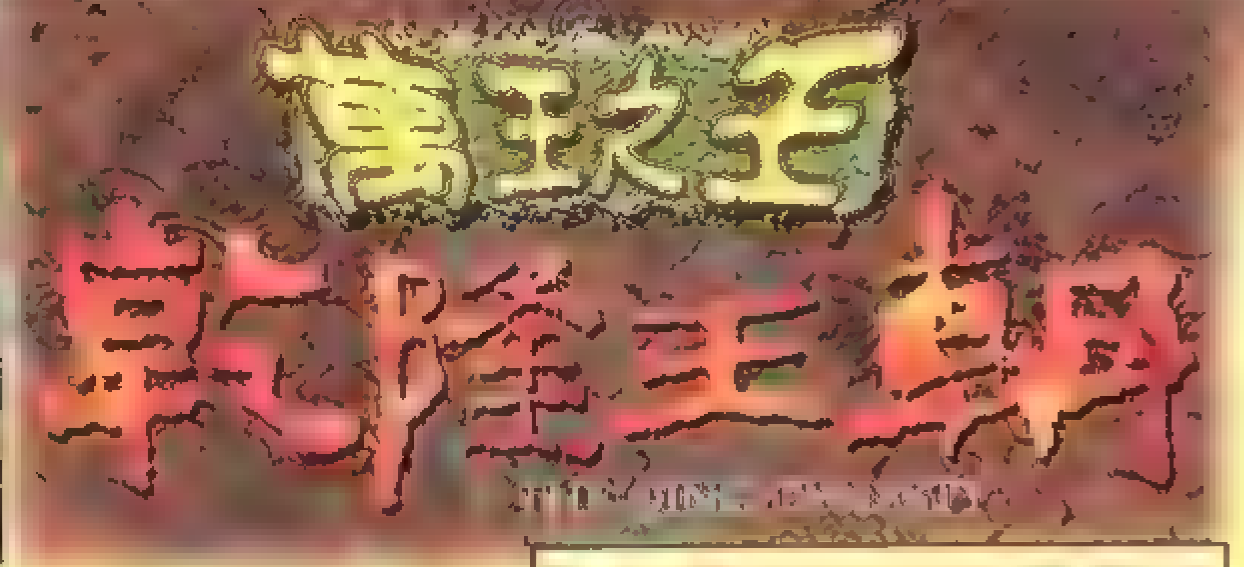
在《黑暗陰謀》中的新武器單位主要是以鳳凰組織為主。遊戲為求平衡，鳳凰組織的單位大致上還是比照克雷文集團和新生黎明騎士團的裝備。此外，遊戲也為各陣營增加了一些單位，例如具有極佳防護能力但速度奇慢無比的重裝機甲步兵，此型單位通常是運用來做為對指揮艇的防衛，或其他守勢作戰。比較不利於攻勢作戰。

新增月球戰場

《黑暗陰謀》共增加了十五個極富挑戰性的單人遊戲任務，每個任務中的敵軍數量不但更多，也比原遊戲中更為狡猾，敵人會依地形來進行戰術。而單人任務則是以Sarah Parker的一方為主，並因應劇情需要，遊戲中更新增了月球和其它地球地形的種類。在多人任務中，則新增了許多新的遊戲地圖和場景，玩家可選擇三個陣營之一來進行遊戲。



就遊戲的本質來說，《戰略高手》是比較偏重在戰術運用上的遊戲。因此，對於玩慣傳統資源型即時戰略遊戲的人來說，《戰略高手》並不宜使用傳統即時戰略的方式來進行遊戲。



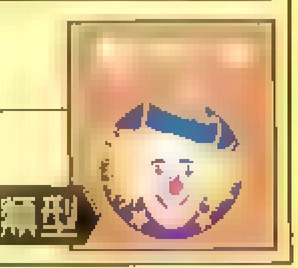
萬王之王 乾隆王朝

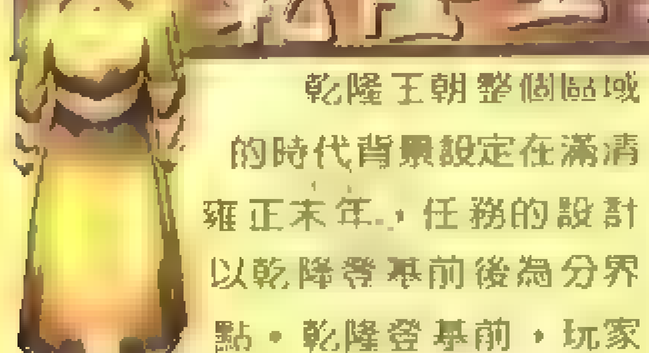
乾隆王朝—萬王之王的強打第二波！是萬王之王自99年7月上市以來首度大規模推出的資料片，並結合華視大戲"才子佳人乾隆皇"的劇本、演員肖像授權等，玩家們除了可以在遊戲中感到刺激與快感，填補平時空虛的時光，還可以藉由交友聯誼的活動尋找人間至情真愛喔！

預定 3月 發行　價錢 [illegible]

設計公司／雷爵資訊
發行公司／華彩軟體

▶ 機種：P-200
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：K、M



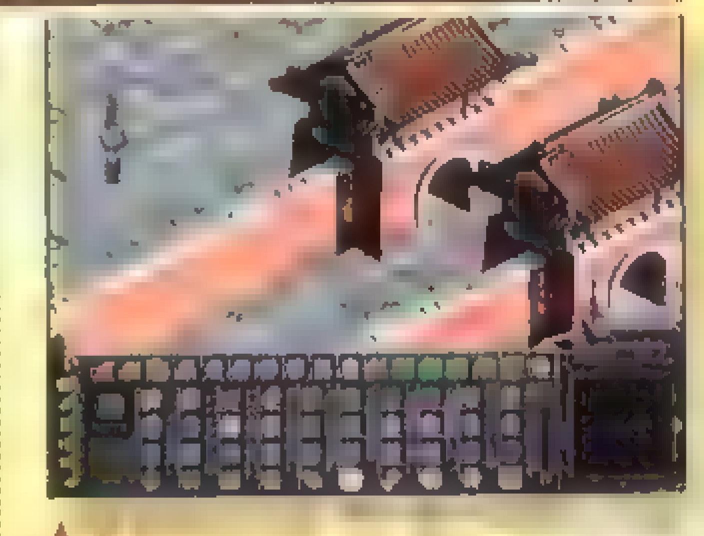


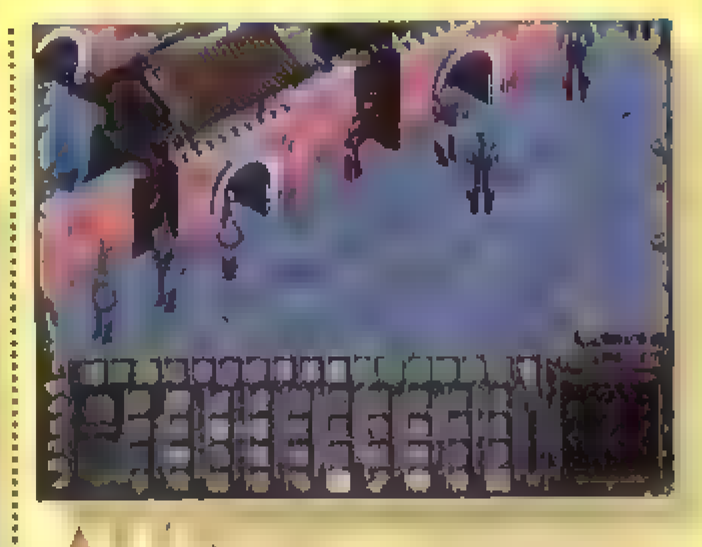
乾隆王朝區域背景

乾隆王朝整個區域的時代背景設定在滿清雍正末年，任務的設計以乾隆登基前後為分界點。乾隆登基前，玩家們要協助四皇子弘曆與弘時展開一場宮廷政爭，解救雨棠逃離弘時的魔掌，同時也將一步步地瞭解弘曆、傅恆與雨棠三人間的情愛糾葛！而登基後，玩家要開始與乾隆一干人等微服出巡，一方面保護乾隆的安全，另一方面也將在這個微服出巡的歷程中，伴隨乾隆一同解開其身世之謎唷！

全新的區域 全新的開始

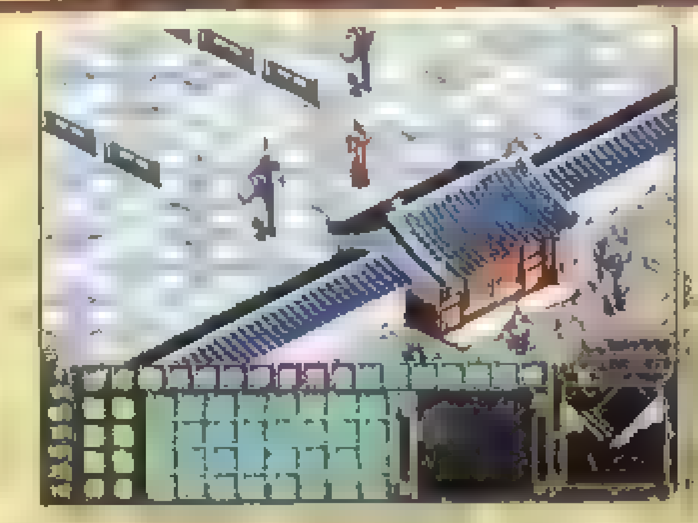
GKK在台灣全新的第二台伺服器（暫名為東方大陸伺服器）要隨著乾隆王朝的上市正式開放！東方大陸伺服器上有著舊伺服器上的所有GKK區域，但只有在東方大陸伺服器中，才有專為乾隆王朝設計的新手教學區，玩家們也才有辦法在浮冰港乘船前往乾隆王朝全新區域進行冒險，解開乾隆王朝的所有任務！老玩家、新玩家們在東方大陸伺服器裡都必須創造新的人物，一步一腳印地努力，建立新的王國、人際關係！





任務搭配劇情 角色特性鮮明

在乾隆王朝裡，由於之前提過所有玩家在東方大陸伺服器中皆由零開始，因此，任務的難易度自然也是由淺入深！根據萬王之王研發小組的估計，玩家們至少需要二至四個月才有辦法將乾隆王朝的任務盡數破解！當然，花相當的時間，必然有相當的回饋！在幫助弘曆，排除萬難登上皇位之後，乾隆為了答謝玩家們鼎力相助，玩家們將可以進入皇宮中盡是神兵利器的兵器庫裡，恣意挑選特殊的裝備與武器！



玩家們想要一同參與這場網路遊戲界與電視界的盛事嗎？想要與明星們一同冒險嗎？想要在遊戲之餘，尋找屬於自己的Mr. or Mrs Right？萬王之王乾隆王朝將滿足您所有的渴望！

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

鋼鐵兄弟會
異塵餘生戰略版

Interplay在1998年推出的異塵餘生2（Fallout 2），迄今已有兩年，但在各大網站、BBS上面熱潮依舊洶湧，國內外玩家對此RPG不朽經典均給予最高的評價，而在2001的今天，我們終於等到異塵餘生戰略版：鋼鐵兄弟會（Fallout Tactics: Brotherhood of Steel）即將上市的消息。

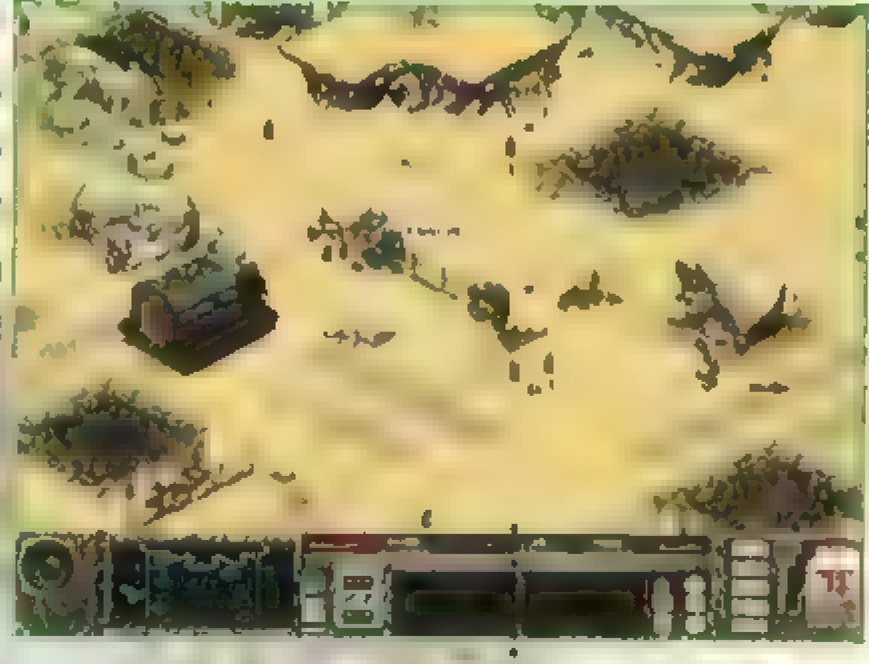
預定 **3月** 發行

國外發行／INTERPLAY
國內發行／英特衛

- 機種：P-266
- 記憶體：64MB
- 操作：M

類型

可以創造遊戲中所有角色

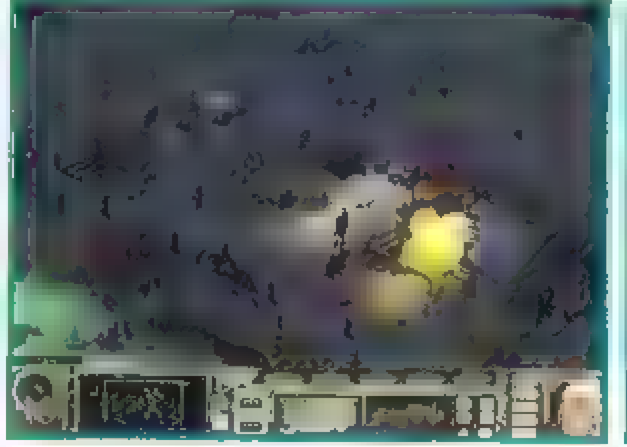


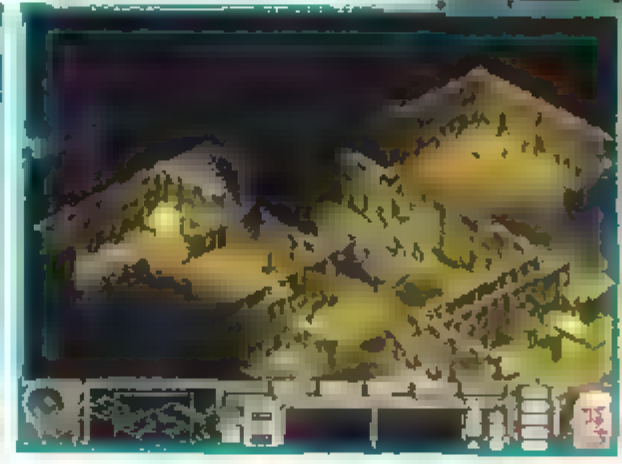
「鋼鐵兄弟會」的玩法分為單人模式及多人模式兩種，故事在《異塵餘生》和《異塵餘生2》之間發生，地點由芝加哥地區開始，向西延續到丹佛。在單人遊戲中，玩家開始建立自己的主要角色，在整個故事都繞著主角發生，其它玩家控制的同伴都是預設的，其中只有少數幾個在遊戲的開始供玩家控制，其餘的會在遊戲的過程中慢慢地出現。多玩者模式中，玩家可以建立遊戲中的所有角色，而這些角色中共有九種不同類型的種族供玩家選擇，包括帶有神秘色彩的Super Mutant、Ghouls、Dogs、Brahmins、Deathclaws、Radscorpions等

不同的種族有不同的特殊能力，而玩家也可以自由設定自己的主角的各項能力，在多人模式中還能改變其他隊員的特性，每個隊伍由六個角色所組成。

新增加連續回合動作（CTB）戰鬥模式

在新作中將有兩種不同的戰鬥模式，新增加了稱之為"連續回合動作（CTB）"的移動戰鬥模式。CTB模式基本上是讓玩家即時移動主角，但以他們的動作點數作限制。所有的主角仍舊有動作點數，除了移動以外任何動作都會降低動作點數。但點數會慢慢的恢復，玩家也可以選定恢復的時間速度，也就是可以設定CTB的速度，這種全新的移動模式會使玩家在戰鬥時需要更全面考慮移動及攻擊的合理配備。





執行任務仍然是遊戲中的主要內容，遊戲中的任務包括拯救人質、尋找物品、暗殺、偵察、保鏢、防禦和防守任務。還有各種隨機出現的遭遇戰任務，讓玩家玩個痛快。而且這一系列的任務設計中結合了多線式發展。這樣玩家可以用不同的方法完成任務。遊戲中有25個任務，分別不同的章節。遊戲中還有隨機發生的遭遇戰，因此玩家可以在荒地中間逛尋找戰鬥機會以提升每個人的戰鬥等級。

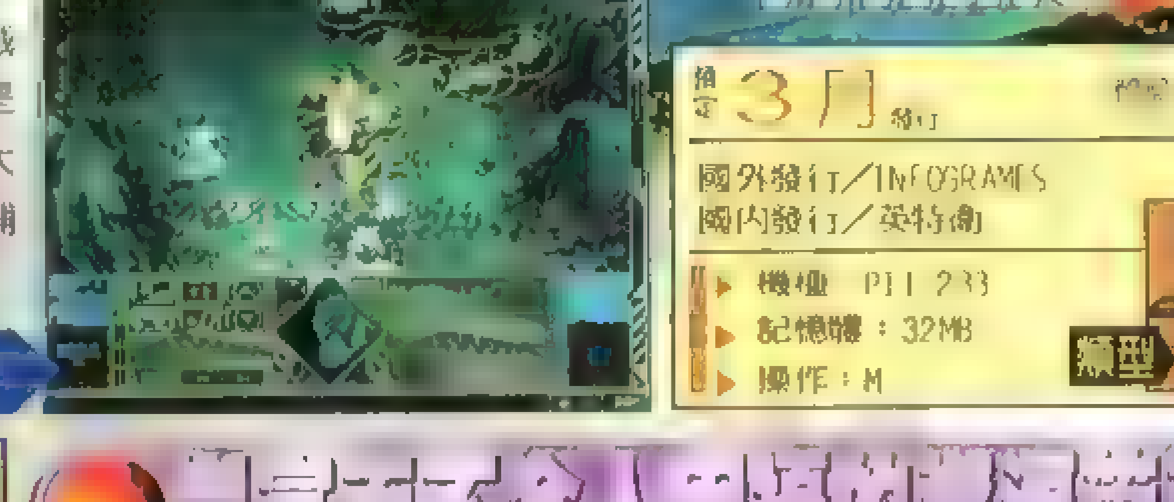
深海獵殺 Submarine TITANS

深海就像宇宙一般地神秘，千呎以下的海溝裡仍然有著人類未曾踏足的幽暗領域、未曾領教的神秘生物，也因此，有人稱覆蓋地球表面百分之七十以上的海洋為內太空。《深海獵殺Submarine Titans》就是發生在這個內太空裡的即時戰略遊戲，玩家將必須選帶領三個理念與兵種殊異的派系，在這個深邃美麗的海洋裡廝殺戰鬥，其中甚至包含了神秘的未知生命體「矽星族」。

三勢力間的傾軋

遊戲中最為顯著的特色，無疑是三個種族間風格殊異的兵種特徵和戰略優勢，大致分述於下：帶有軍國主義色彩的「白鯊」，對於統一人類世界的目標有著超乎尋常的熱情，是三個勢力中科技最落後的派系，但是卻擁有兵源生產和資源開採速度上的優勢。

企圖在科技上為人類尋求出路的「黑章魚」，擁有最為先進和豐富的科技力，來支援他們的軍事行動。而來自天外的「矽星族」擁有的超科技能源武器，使他們成為戰場上的致命對手。不過必須注意的是，這些以生物組織為主體的外星艦隊大多需要大量的資源來維持運作，後勤補給無疑是他們最大的課題。



玩家可從三個種族擇一來玩

預定3月發行

國外發行／INFOGRAMES
國內發行／英特衛

- 機種：PII 233
- 記憶體：32MB
- 操作：M

類型

豐富而不令人困擾的資源管理

遊戲中必須處理到的相關資源非常多，包含金屬、黃金、矽、特殊的先鋰安礦、甚至是空氣等等，而衍生出來的一些「產品」，例如能源、水雷、陷阱、各類子彈的彈藥等都必須要與各艦和各類相關建築保持良好的補給關係。而一些策略遊戲必不可少的貿易也沒有缺席，玩家可藉由「市場」或「貿易中心」的建立來進行一些必要資源間的互補與交換。

如果玩家擔心這麼多的遊戲要素會讓人在操作上手忙腳亂，《深海獵殺》也提供令人滿意的補救之道，玩家可以藉由設定「電腦輔助員」（資源管理和基地防禦等）來讓電腦幫助玩家進行遊戲，玩家大可專注於戰場上瞬息萬變的慘烈廝殺。

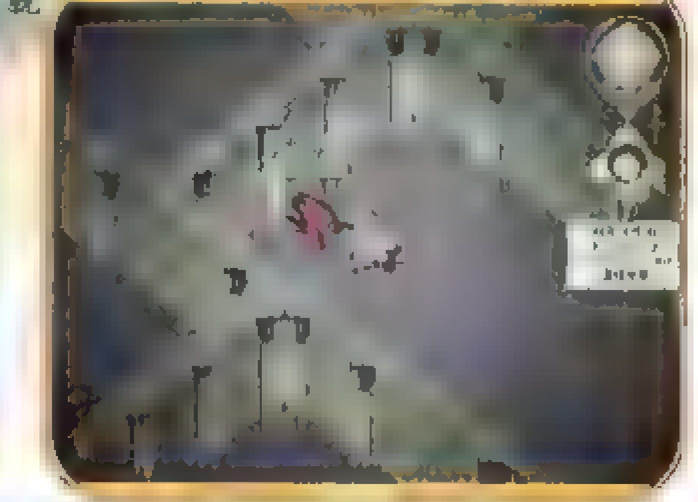
▲貿易管理也是遊戲中不可或缺的一環

完全中文化的遊戲過程

許多國內玩家在品味英語[illegible]出現，因為全中文化的遊戲[illegible]輕鬆舒暢地進行遊戲。遊戲內[illegible]人或多人遊戲時的地圖或劇情關卡[illegible]

俠客遊IV

最近的RPG遊戲，越來越講求自由發揮和探索。玩家們開始有自己的主見，希望能按照自己的風格行事，而非被遊戲劇情和故事內容給緊緊套住。雖說現在的遊戲多半都朝著這個方向去發展，但事實上，早在許久以前，就有一部遊戲已經擁有這樣的理念。那就是「俠客遊」。

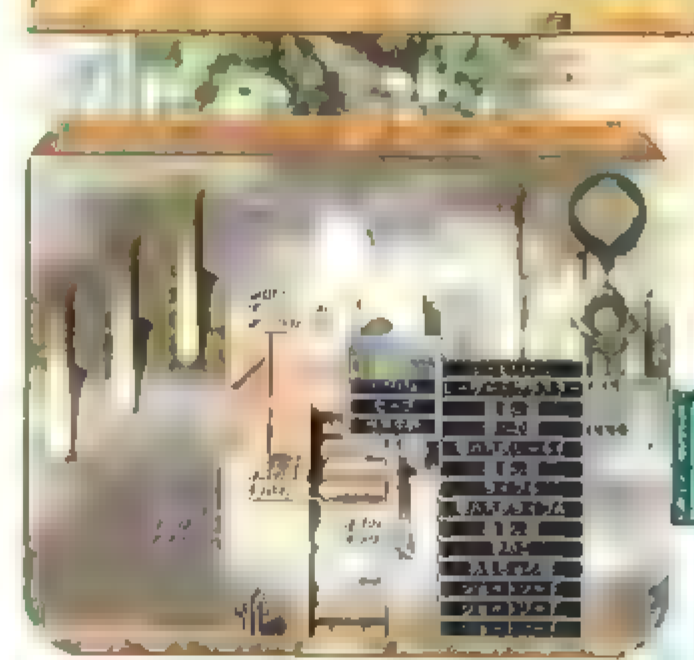


預定發行

國外發行／ARTDINK
國內發行／第三波

●機種：P 200
●記憶體：32MB
●操作：M、K

類型：角色扮演



一個無拘無束的遊戲國度

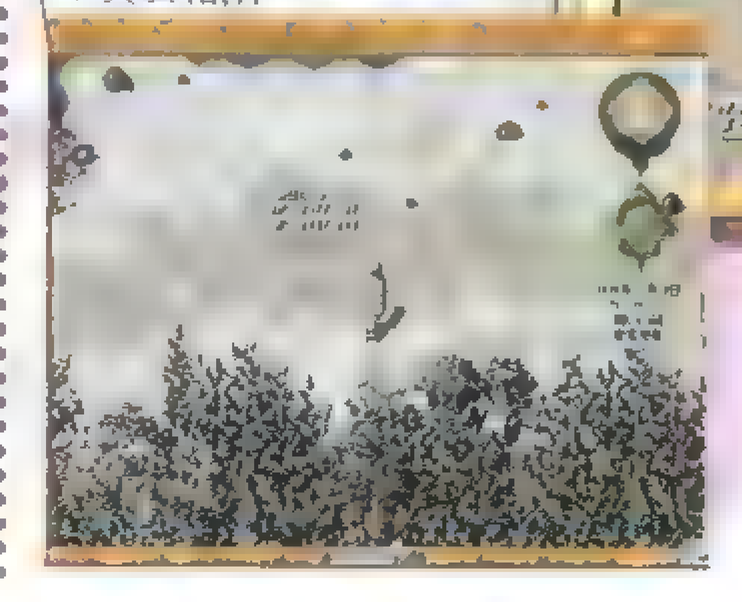
在早期，俠客遊是一部全平面的遊戲，一直到了三代，為了配合網路化的趨勢，才有了現在玩家們所看到的立體圖像。《俠客遊IV》的推出，無疑地宣告了它的成功。雖然這套遊戲並沒有令人讚嘆不絕的畫面，也沒有石破天驚的音效，然而在日本它卻仍為十分賣座。由於完全沒有故事劇情，使得玩者得以在遊戲中無拘無束地自由揮灑。以亂數設定的遊戲世界，使得玩者每一次重新開始遊戲時，都能擁有全新的感受。

基本上，「俠客遊」的世界是由無數的「委託」和事件串連而成，各式各樣的委託，其組合不下千百種，所有的冒險故事都圍繞著委託任務而展開。藉由接受這些委託，玩者才能賺取金錢並鍛鍊自己。而從二代就有的任務編輯器，玩者將可以在此創造出屬於自己的全新冒險任務。對於一套多人連線RPG來說，這是相當有助益的，試想每個人只消創造一個任務，就可以為整個俠客遊增添千百，甚至上萬個不同的委託事件，進而替遊戲帶來了無限的可能性。

我的甜蜜小窩

《俠客遊IV》的世界並沒有所謂的Game Over，如果您死了，將會被傳回出生地的酒館中（如果您有家的話，也可能被傳回家），雖然人物經驗等級並不會因此而減少，但有時卻會失去一些物品，包括金錢。附帶一題，「俠客遊IV」的世界和現實生活中一樣，房價貴得驚人，因此若是想擁有自己的家，玩者就必須加倍努力地工作，以賺取大量的金錢來購置與裝潢。

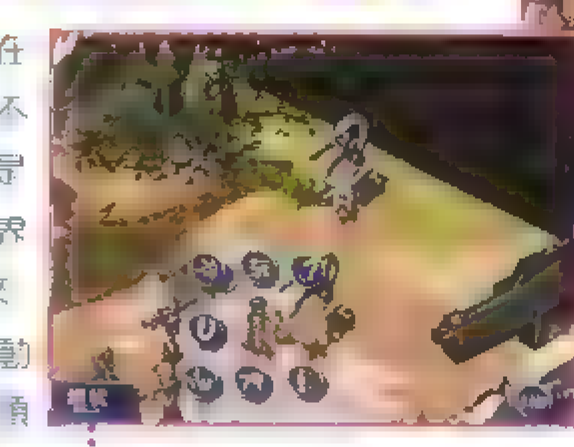
《俠客遊IV》這回似乎在聲光效果方面下了不少功夫，就畫面精緻度而言明顯改進了許多。首先是畫面的顆粒變得更為平滑細膩，用色也更加地鮮豔明亮。在光影變化方面，絢爛的魔法與燈火的光芒，都比上一代更能融入每個畫面之中，除了璀璨的明亮效果，也不失其和諧。



繼廣受好評的戰略角色扮演遊戲「天地劫」之後，
漢堂國際再度推出的這款「致命武力」。
除了風格背景迥然不同，
更大膽截去了傳統戰略遊戲繁複的武器裝備功能。
並以簡潔明快的指令與活潑的遊戲節奏感，
規劃了一個自由度極高的戰略遊戲空間，
充滿魄力的戰鬥畫面，
挑動神經的電子配樂，
刷新思維的戰略模式，
給你一個全新感受的「致命武力」！
THE WAR IN 2050
-致命武力-
THUNDER FORCE™
■設計發行：漢堂國際
■發行日期：2月
■硬體需求：P-350、64MB RAM

體貼玩家的系統與介面指令

雖然「致命武力」以軍事任務為背景，但是在遊戲規劃上卻一點也不冰冷。在戰鬥系統方面，不再是傳統的每人一次齊頭並進式的回合制，也不是令人手忙腳亂的即時戰鬥制，而是以個人的「臨界值」，來決定行動的先後順序，當輪到某一名人員行動時，則其它人的臨界值便會停止，等待該名人員行動指令的結束之後才會繼續計算。



▲可以隨玩家使用習慣自由調整戰鬥指令圈環的位置

在戰鬥畫面上，玩家只要隨意將滑鼠指標指向任何一名敵我方人物，就可以清楚的獲得有關該人物的基本資料，在戰鬥指令上，除了清楚簡單的圖示，更可以隨玩家使用習慣自由調整指令圈環的位置，而在其他的部分，還有多種可供玩家喜好做作用設定變化，甚至可以選擇是否要將前方人物做透明化的處理等等，使玩家能夠在最適合自己喜好的情況下，來一場最刺激痛快的「腦力激盪」。

多變化的戰略方式與多種的戰鬥路線劇情

玩家要適當給予小組成員平均的戰鬥成長經驗，使他們能夠獨當一面。

在一般傳統的戰略角色扮演遊戲裡，通常玩家必須先由一名我方角色，進而隨著劇情增加戰鬥同伴，但在「致命武力」中，我方在一開始就是六人一組的傭兵小隊，而這些各有其特殊專長的改造傭兵，雖然也是本遊戲的主角，但劇情發展卻不是像其他遊戲一般，只有圍繞在主角們身上而已，而是以完成任務的方式來進行故事情節。因此玩家要注重的，是如何以進行任務時的戰鬥經驗，來使這六名成員的能力與特殊技變得更加精湛，而且必須注意的是，玩家要適當給予六人平均的戰鬥成長經驗，使他們在進行某些分組搜索的任務中也能夠獨當一面。

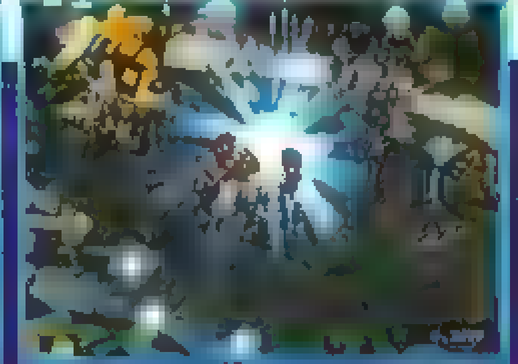
正因為遊戲的主角是一支純粹的戰鬥隊伍，所以在對話上便沒有太多感情語言，但簡潔的任務對話與搜索時的疑點分佈，卻是將這些看似無關的任務，串聯成完整劇情的重要線索，因此玩家除了要思考戰鬥的方式外，如何將手上的獲得的消息與物件相互聯想，藉而發現隱藏的真正劇情，正是本遊戲對戰略玩家的一大考驗。

簡潔的任務對話將看似無關的任務，串聯成完整的劇情。

超大戰鬥單位的震撼魄力與華麗特技的廝殺快感

巨大的、真正會移動也會做出攻擊動作的超大型戰鬥單位，在「致命武力」中不再只是令人望梅止渴的CG動畫，而是實際與玩家對戰的棘手敵人，這些以一個遊戲畫面還塞不下的大型單位，還細分為陸上行動與空中行動，玩家們必須以適切的攻擊動作與特殊技，才能確實消滅這些令人膽戰心驚的敵人。

另外我方成員在戰鬥任務中，還必須視情況以戰鬥來累積每個人的特殊技值，也就是SP值，藉此習得威力更強大，或具其他攻擊屬性的個人特殊技。而這當中除了唯一的女性成員「月神」以外，其餘五人的特殊技均有兩系可以選擇學習發展，因此玩家可以在享受到其中一系特殊技的華麗畫面與驚人威力後，從頭開始遊戲後再選擇學習另一系特殊技，增加您玩「致命武力」的多變樂趣。



除了月神以外，其餘五人的特殊技均有兩系可以選擇

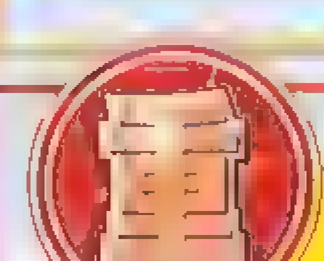
★致命武力

自由探索戰場與自訂的難度挑戰

另值得一提的，是「致命武力」結合了角色扮演遊戲中可重複來回練功的模式，玩家可以在結束一場劇情戰鬥後，先以角色扮演遊戲模式進行對該戰場的搜索，而當玩家踩上事件點時，便會出現詢問是否可以進入下一個場景的提示，因此玩家在某些情況下，便可以在戰場之間來回戰鬥，在每次進入點的不同，敵人會出現的戰鬥配備也不盡相同，而且玩家並不會動不動地就遇上戰鬥，因此玩家不必擔心在搜索時有著不斷「踩地雷」的困擾。

另外針對戰略思維出眾，以及喜歡向更高難度挑戰的玩家，遊戲更設計了「難度自由調整」的功能，難度等級共分十級，第十級為最高上限，不過這個難度以「驗證式」的方式出現，也就是玩家必須先將基本級關卡全破一遍之後，才會在難度調整上出現更高一級的選項，以此類推，玩家最少必須全破十遍，才會有恐怖般的第十級難度出現。

★致命武力

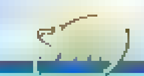


重口味的電子舞曲配樂與精緻的限量贈品

什麼是最適合充滿未來科技的配樂呢？當然是令人血脈賁張的電子合成樂！漢堂國際新成立的音樂製作部門，為「致命武力」做出了充滿動感的多重配樂，不但可以使玩家在戰鬥時充分融入劇情背景，更能夠隨之鬥志高昂。

另外漢堂國際資訊還在首批中，預計送出限量一千支的高品質「THUNDER FORCE雙盎繫腰錶」，這款軍事風味濃厚的腰錶，除了上面鑄有THUNDER FORCE的圖樣，錶面還會隨溫度不斷變化顏色，但卻只有一千名幸運的玩家可以獲得這個版本，因此想要典藏這款遊戲玩家，屆時動作可得快點囉！

本期非常問答專欄中已舉辦相關贈獎活動



超時空英雄傳說III 狂神降世 PRESENCE

超時空英雄傳說III～狂神降世的背景，乃是發生在一個遙遠時空裡，一個環境與地球極其相似的世界某一角落～南法爾馬力克大陸。在南法爾馬力克的兩個大國～軍事強權艾普洛王國以及經濟新貴亞曼共和國，由於種種的政治、經濟、宗教因素，加上宗教大國梵冷尼奧的從中介入，導致兩國間戰禍頻傳，百姓苦不堪言。

玩家扮演的角色～克荷林，乃是亞曼共和國某領主的么子，在領地博豐領被艾普洛攻陷以後流落為血獅鷲傭兵團團長。「超時空英雄傳說III～狂神降世」的故事主軸，即是圍繞著血獅鷲傭兵團如何被捲入艾普洛與亞美尼亞的種種陰謀而發展。末日的傳說是否為真？種種異象如何解釋？克荷林如何在亂如纏絲的命運糾葛中找到自己的路？南法爾馬力克的未來將何去何從？這一切都將在「超時空英雄傳說III～狂神降世」獲得解答。

錯綜複雜的交互關係

在超時空英雄傳說III的故事背景中，有眾多的國家及人物出現，除了兩大國艾普洛王國以及亞曼共和國外，還有宗教中心梵冷尼奧以及各種大大小小不同組織，以下我們就詳盡的介紹這些主要的團體，用以協助玩家們能更快釐清這些複雜的關係。

艾普洛

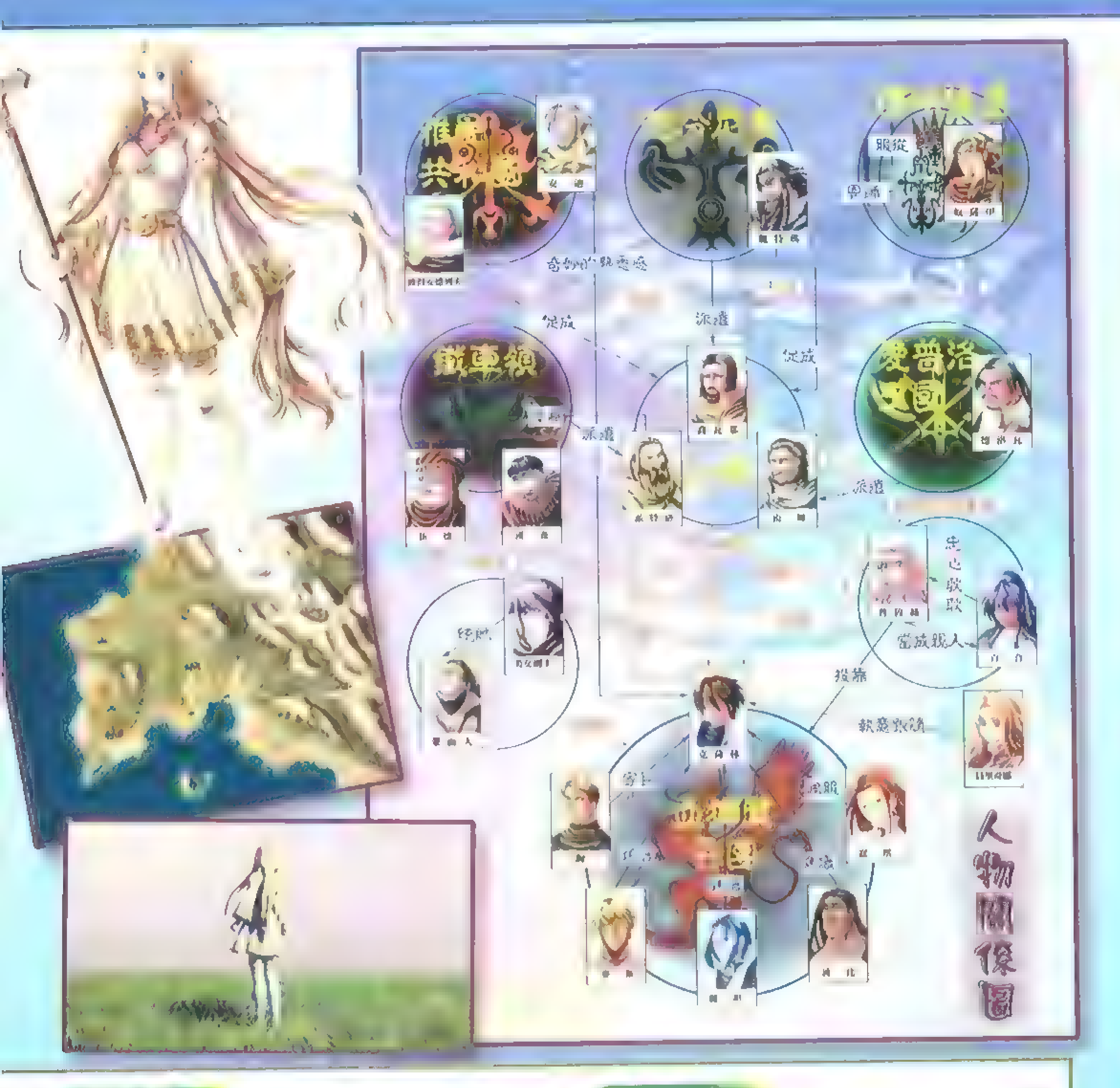
南法爾馬力克歷史最悠久的古國，農牧業發達，人口興旺。對於二十多年前「國勳」後脫離的亞曼共和國長期抱持著仇恨態度，近年終於忍無可忍的將這種仇恨訴諸實際的侵略行動。

亞曼共和國

在二十多年前的「光榮之役」以後，脫離艾普洛王國獨立建國的新興貿易國家。雄厚的資本就是恃以傲視南法爾馬力克，甚至全世界的基礎，但是最近在博豐領之役吃足了苦頭。

梵冷尼奧

南法爾馬力克大陸上最大的宗教～穆倫教的信仰中心。大至教務、教義，小至各地的宗教裁判等事務，皆是由此國統籌管理。近來為了調停艾、亞兩國爭議，要求亞曼共和國必須調整在開國以來長期對穆倫教所採取的打壓態度。



鐵車領

鐵車領是亞曼共和國的 領地，是南太爾馬力克的陸上交通要道，也是從南太爾馬力克 連 必經之地 先最 地 在 領主

和會

為了調停亞、艾兩國長期以來的紛爭，梵冷尼團在第三國 山太依德境內，所舉行的一次高峰會談。這場和會主要由亞曼共和國的議事長—彼得必得列夫與梵冷尼團的大 術—魏特馬所促成，主要參與者分別為亞曼共和國外交總長派特名、艾普洛大使山姆與梵冷尼團特使烏瓦那，由於事關全南太爾馬力克的長期安定，故備受矚目。

##

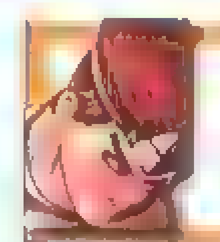
在和會中 並 各國使 組織 因 以久，沒有任何人 為他們

##

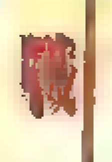
在近兩年中，於西風島眾多傭兵團中異軍突起的傭兵團 他們的組織默契十足，從未有失手的任務 由於最近搶走不少生意，使得其他傭兵團有點眼紅

##

梵冷尼團在境外的組織，分支遍佈南太爾馬力克大陸，為穆倫教在此區域最大、最有力的修會，對梵冷尼團的各項政策皆高度的支持，手下的輝明修會騎士團更有「教廷之劍」的美譽。

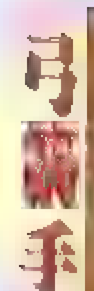


贏在起跑點－選擇適當的成長捷徑！



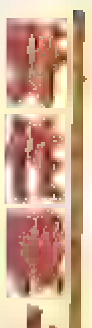
職士　全系列戰鬥職業的礎石

所有物理系職業轉職之前，最基礎的單位　各項物理作戰參數平均成長，可以培育成泛用型的夥伴　精熟於戰場常用生存技巧，能自行修復損壞的武器與盾；在攸關生死的時刻，常常會激發戰鬥意志，團結殲滅敵人。



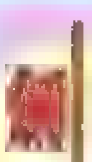
弓箭手　遠距先制・飛行箝制

擅長使用弓箭作投射攻擊的後方支援型單位；由瞄準射擊的過程培養集中力，提高運用武器的命中率。"把弓箭拉到滿，將敵人一擊必殺"是其戰鬥要旨，衍生出「蓄力」的技巧　弓箭系職業能給予飛行單位額外的傷害



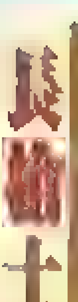
野性戰士　憑依強韌肉體的戰鬥者

持續鍛鍊戰士的體魄，並學習野獸的生存技巧，除了狀態異常的攻防角色上具有優勢，也能迅速提昇行動能力。在初期的作戰單位中，是少數具有水陸兩棲性質的單位；其運用飛斧投射攻擊的特性，兼具威力與安全性。斧系職業能給予獸類單位額外的傷害。



劍士　劍光軌跡劃過裝備最脆弱處

以"不耗費蠻力、運用武器的戰鬥技巧打倒敵人"為信條，努力提昇速度方面的素質。戰鬥著重於打壞敵方的武器、盾等輔助裝備，之後再慢慢修理已遭弱化的對手。在沒有盾的狀況之下，能夠拿武器承受傷害



長槍士　座騎系敵人痛恨的刺腳釘

職業名稱的由來是因為持用三公尺以上長槍。雖然在參數成長方面不明顯，但「遠擊」技巧能夠增加物理攻擊的距離。由於其遠隔攻擊的特性，與弓箭系職業一樣沒有近戰能力。長槍系職業能給予座騎系單位額外的傷害。

盜賊　偵測隱藏事物的第三隻眼

"貪婪戰隊"與"冒險戰隊"的最重要職業。攻防能力不足，放在第一線作戰並不明智；應該利用其快速成長的閃避率，配合「偷術」，專門盜取金錢、物品。而其特殊的「開鎖」、「陷阱解除」、「隱寶/隱門發現」的能力，常是左右戰役勝敗與進入隱藏關卡的要件。

鐵甲士　誇耀的超強物理防禦

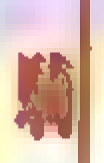
寧可捨棄速度、命中率與閃避率，也要大幅度增強防禦力。任務目標就是擔任作戰前衛的肉盾，擋下所有物理攻擊；其「保護」特技會承受鄰近隊友的傷害。流星鎚系職業能給予異系單位額外的傷害。

武鬥僧　精氣神三元合一的修行者

武鬥僧將野性戰士奔放的活力轉為內在的修行，能快速提昇生命力　放棄武器，以拳掌打擊敵人，安裝上「格鬥」技巧，能使徒手攻擊力變二倍；徒手系攻擊也能給予靈系單位額外的傷害

煉金術士　道具使用・Mp累積的根基

魔法系職業轉職之前最基礎的單位　稍偏重魔法輔助參數的平均成長。使用「道具」的技能是恢復作戰能力唯一的方式　其最重要的是具「煉金術」與「魔水晶轉化」的技能，是所有招式與魔法魔力(Mana)的來源。

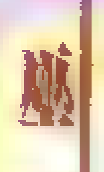


騎士　平面戰場的奪命飆騎

最初級的座騎系職業，以高度機動力馳騁於平原、丘陵等廣域性戰場。「衝刺」技巧會隨著加速距離的上升，快速累積攻擊能量，給予對手數倍的重擊。缺點是在山岳高低差嚴重的地形會失去機動優勢。座騎系職業能給予步行系單位額外的傷害

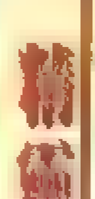
修士　以神聖之力守護弱者

受神聖之力加持而能夠施用回復魔法的職業，是物理強攻型隊伍中不可或缺的支援角色。由於本職業主張以愛來感化敵人，雖無攻擊性術法，魔法抗性的成長卻相對地快。聖相性職業能給予暗相性系單位額外的傷害。



巫師　魔法潛能之激發者

廣泛地吸收知識、長期練習魔法實驗，專精於攻擊性術法的助攻角色，魔法攻擊方面的成長迅速。施展岩、冰、雷、焰等多彩多姿的魔法，能給予大範圍的敵人相當的損傷。暗相性職業能給予聖相性系單位額外的傷害

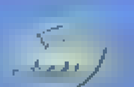


精靈使　臣服於四大元素均衡之力

深入體驗自然運行的力量，嚴格遵守生命平衡的道理　服膺環境進而利用環境　與自然界的地精(gnome)、水精(undine)、風精(sylph)、火精(salamander)契約，除了環境傷害術法，更有「地形效果上升」的補助能力。自然系職業能給予植物系單位額外的傷害。

召喚士　以血之盟約喚出強力戰友

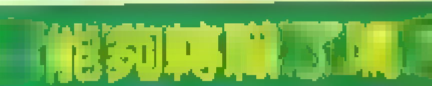
由馴獸師演變而來，善於以「魔獸語」和獸類溝通。在戰場上，可以召喚不同等級的魔獸來幫忙作戰。魔獸會於出場同時向召喚士索取不同的酬庸，越高等級的要求越多；小心別把六色魔力池中的魔法耗光了！



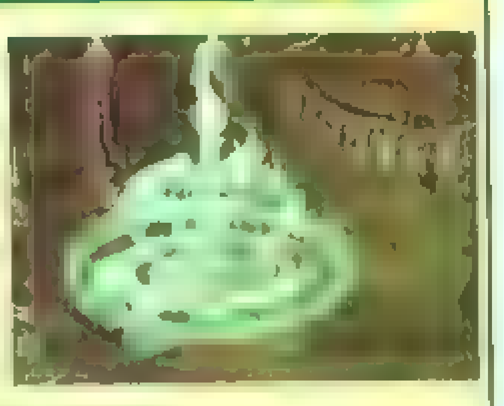
轉職學：從戰士到勇者的最短捷徑！

所謂的轉職，就是對原來的職業不滿，才轉到另個職業。一般角色加入，原則上都該從戰士或煉金術士開始訓練，努力累積職業經驗後，無論劍士、騎士、魔法師等21種職業都能輪轉，轉職後更有變化多端的技能可習得！

一般玩家會碰到的困擾



1 能夠轉職了嗎？

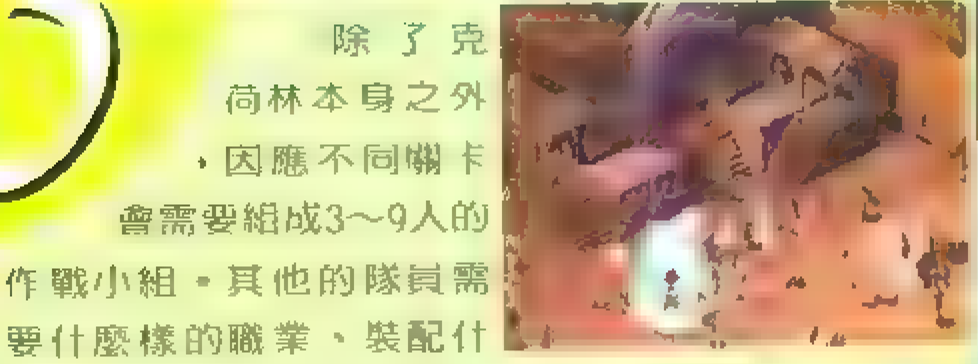


老是覺得被困在最基礎職業「戰士」&「煉金術士」的框架中嗎？隨著戰鬥而增的職業經驗、遵循多采多姿的轉職道路，一舉突破躊躇不前的僵局！

2 您瞭解技能嗎？

怎麼說呢…轉職的目的，在於新職業的技能特性。快速累積職業經驗、習得對應的技能並裝備之，是強化角色的不二法門！

3 攻擊小隊編成



除了克尚林本身之外，因應不同關卡會需要組成3～9人的作戰小組。其他的隊員需要什麼樣的職業、裝配什麼樣的技能，才能達到預期的戰術目標？將是作戰小組編成的重點！

職業技能通解！

無論男女角色都有14種基本職業、7種高級職業，而特殊角色甚至有隱藏職業。要如何轉成高級職業？各個職業又有什麼樣的技能等待挖掘？就有待玩家在遊戲中發掘了！

觀察重點 從基礎職業晉階

所謂的「基礎職業」就是一切職業的基礎，某些職業的轉職限定需要很高的基礎職業等級，一定要好好鍛鍊不可！但若一直執著在基礎職業的培育，就會很快發現開始卡關了。面對複合兵種的敵人將有莫大的無力感…還是依照不同關卡需求，先進階成對應的優勢職業吧！

觀察重點

對於一般角色而言，具備14種基本職業、男女各7種高級職業——全盤剖析大介紹！仔細閱讀，精選出目前戰役的轉職標的與未來成長的培育方向吧！！重要角色要如何轉成隱藏職業？也是十分令人期待的問題…

觀察重點

狂神降世是一門強調技能克制與活用的遊戲，必須配合不同戰術目標而設定不同的技能：正確的職技結合，能讓各種職業在極限的狀態下，施展出靈活的特殊攻防效果。不用再畏懼不斷到教堂復活的窘境，將戰鬥導向有利的進行方向！

觀察重點

無論是因僱用、事件或者藉由交換條件而在戰場加入的NPC們，從這一群充滿特色的夥伴們中，選出您最欣賞的幾個角色組成作戰小隊，搭配成自己專屬的理想隊伍(俊男戰隊?美女戰隊?怪物戰隊?)好好享受領導統御的感覺吧(會因狀況而離隊喲)！

採訪報導

遊戲極品堂

黃沙伸萬頃，天地漫千蒼，
今朝忽遠行，問君將何往？

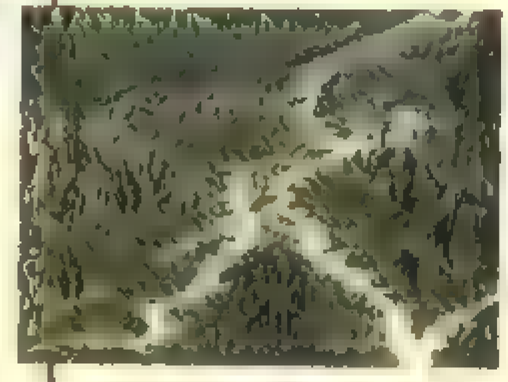
幽城幻劍錄

・天地劫外傳・

遊戲系統架構剖析篇

繼上一期為各位所做的「天地劫‧幽城幻劍錄」的大致介紹之後，這一期我們將為各位報導的是遊戲的基本內容架構，雖然是按小組展示，還有不少地方的樣貌是製作中的未定式樣，但各位還是可以從這些樣式的內容中揣摩出遊戲的基本面貌——這就是冒險者和玩家所即將面對的傳奇世界。

兩種模式的地圖畫面

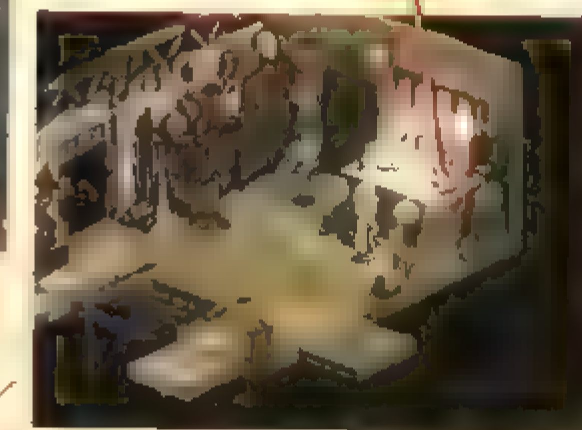


如之前所提到過的，「幽城幻劍錄」的故事發生在西域這片充滿各式傳說與神秘之地，不過這裡不只到處藏有許多不知的處所、遺跡和迷宮，這些處所亦會隨著劇情的進展而陸續在大地圖上出現。而在進入這些城鎮或處所之後，夏侯儀將會代表其一行人出現在其中，隨著玩者的指令而四處移動與探勘。

在「幽城幻劍錄」中，主要以640×480、16萬色的顯示模式來表現這個世界，其中一共分成兩個主要模式：全域鳥瞰地圖的旅行模式，以及進入城鎮或特定處所之後表現其細部的探勘模式，其中前者的比例將會比後者遠大得多，以表現出西域全域的浩瀚與遼闊。

全新的滑鼠操作方式

▲將游標指到NPC角色身上時，游標將會轉成對話的圖式



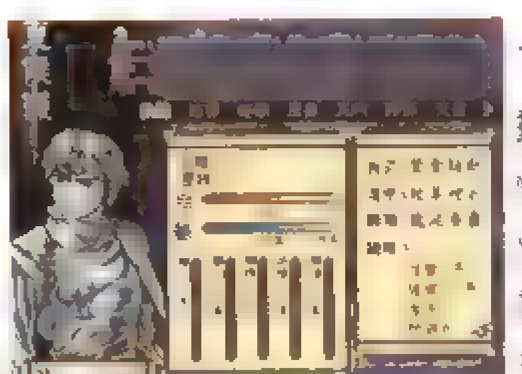
▲抓取物品的畫面，由此可看出游標已轉變成手的形狀

「幽城幻劍錄」和漢堂以往的RPG完全不同的是，它將完全改以滑鼠操作，玩者只需輕鬆的利用兩個滑鼠鍵便能進行整個遊戲。為了配合全滑鼠的操作介面，「幽城幻劍錄」採用一套全新的操作方式，在目前的版本之中，滑鼠右鈕主要用於移動和變換走路／跑步，玩者只需將滑鼠游標移向欲移動之方向，然後按住滑鼠右鈕便可毫無窒礙的靈活移動。反之，滑鼠左鈕則用於觀察、對話、操作、拾取，以及在各選單進行選擇之用。當滑鼠游標移動到不同性質的人物、處所和物件上時，游標便會自動改變形狀，以提醒玩者點選之將可進行何種操作。

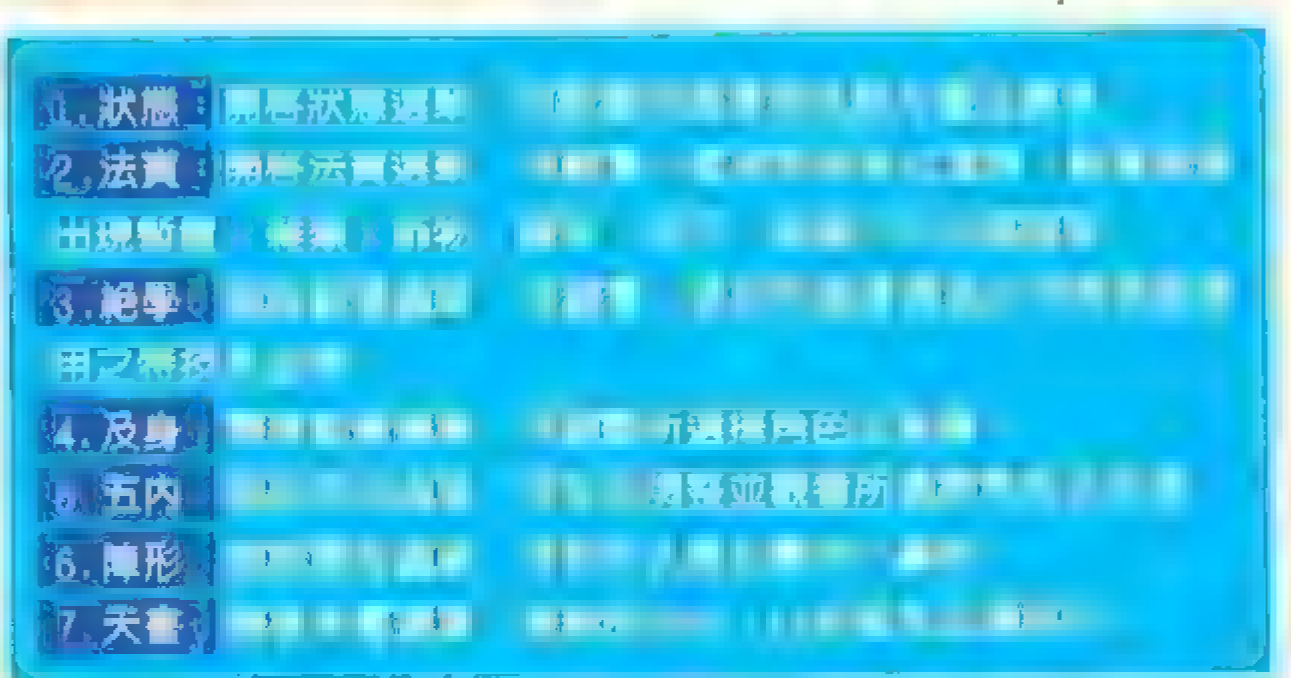
為了便利玩者進行探勘，大部分可以加以觀察、點選或拿取東西的處所，被在滑鼠游標指到時，將會以變色方式來顯示其存在，因此玩者可以將滑鼠游標當作夏侯儀的眼睛，在各個場景進行審慎的觀察，以免遺漏了任何值得注意的事物。除了以上的基本操作之外，玩者只需對任何場所雙點滑鼠左鈕便可開啟主要選單。在一般狀態和法術相性的顯示下，除了基本的數值名目之外，亦有表現最大值對比的長條圖顯示，讓玩者可以一目了然地了解目前數值的大致狀況。

改良的五魂化戀系統

凡是玩過「天地劫．神魔至尊傳」的玩者必定知道其新創的「五魂化戀」系統，它讓玩者自己決定各人物的「迅」、「烈」、「神」、「魔」、「魂」等「五魂」的成長，模擬每個人物不同的成長歷程與法術相性，從而改變該人物的對法術傾向，並間接影響各成長序列上法術特技的出現。在「幽城幻劍錄」中，這五魂的設計依然存在，每個人物每昇一等級便可獲得若干點的「總魂」可供加到這五種魂力上，而這些魂力將進一步的組合出人物的八種法術相性。製作小組也改良

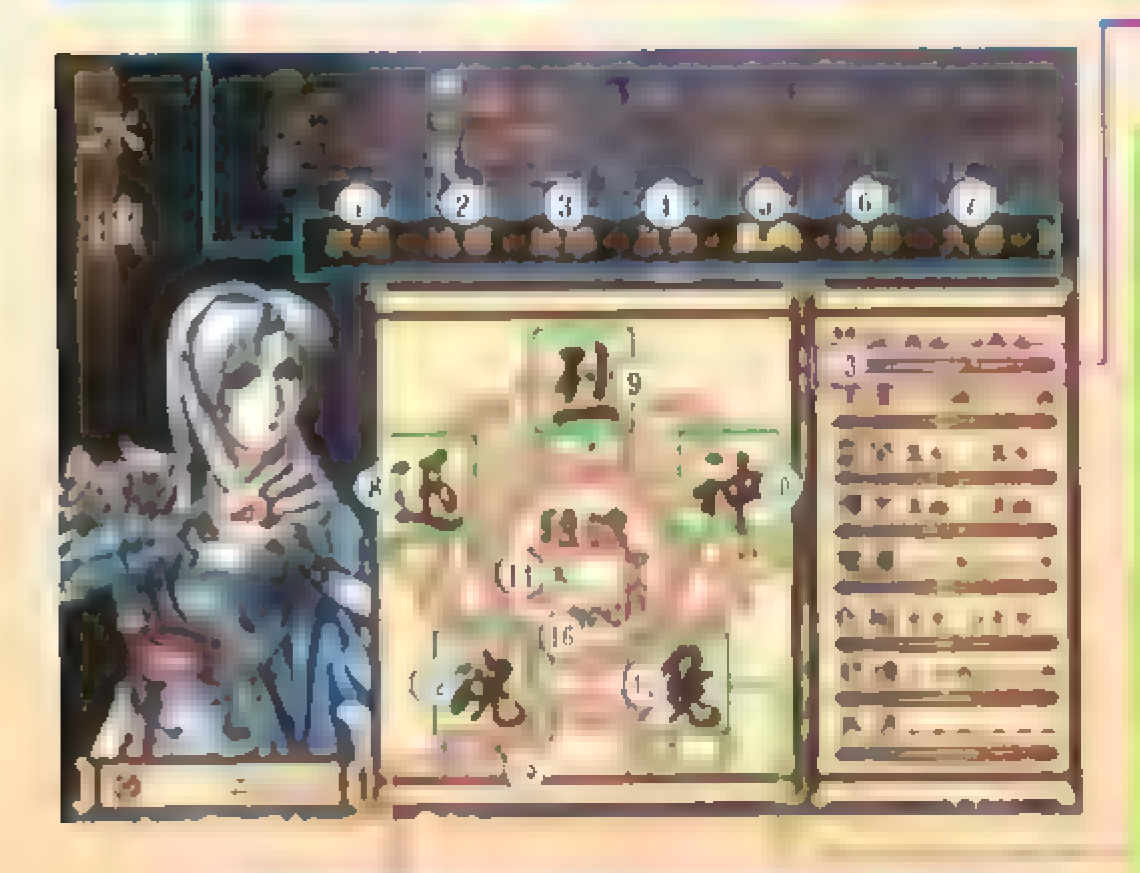


了前代的缺點，據表示，除了照慣例由魂力決定七項與否的高階魔法特技之外，所有的一般魔法和特技都將有其學到的等級下限和上限，即使所需的魂力不符合，特定的人物或早或晚都會學到該有的法術特技，不會再有畸形兒因為魂力調配過於極端而一直學不到某些技法的狀態發生。



1.狀態 [illegible]
2.法寶 [illegible]
3.絕學 [illegible]
4.及身 [illegible]
5.五內 [illegible]
6.障形 [illegible]
7.天書 [illegible]

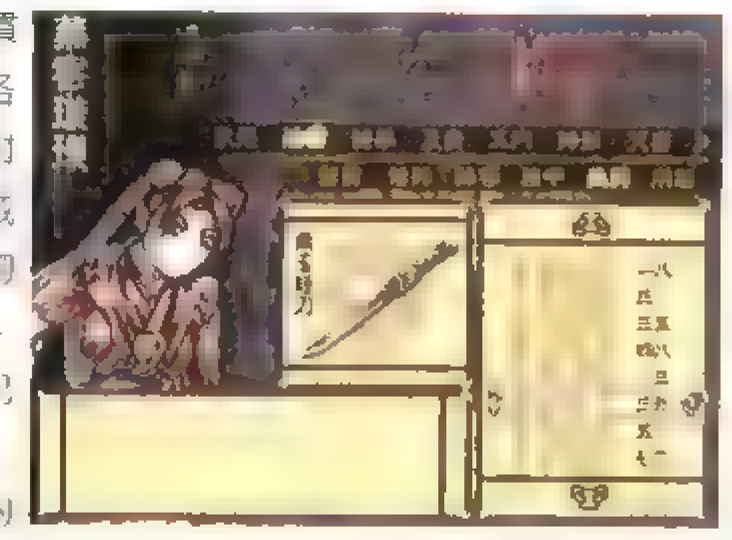
[illegible]



[illegible]

[illegible]
特技事項 [illegible]
[illegible]
造成對神光咒術的弱點 [illegible]
大部分的咒術與特技都會受到它的影響

精緻的物品介面



根據「天地劫：神魔至尊傳」的慣例，種類豐富，為數眾多而功用效能各異的武具、道具和物品是不容中絕對少不了的。根據製作小組表示，「幽城幻劍錄」中有為數將近四百種的各式物品，其中包含了具有多種特性的武器、護甲和飾物。雖然會有點破壞玩者自己想像的樂趣，不過這回在「幽城幻劍錄」中，物品除了一貫的典雅名稱和古味的物品說明之外，這回還附帶精心繪製的物品彩圖，讓玩者能夠從最基本的字意之外更具體的「看」到這些神幻物品的風采，也因此更深的融入遊戲的神幻氣氛中

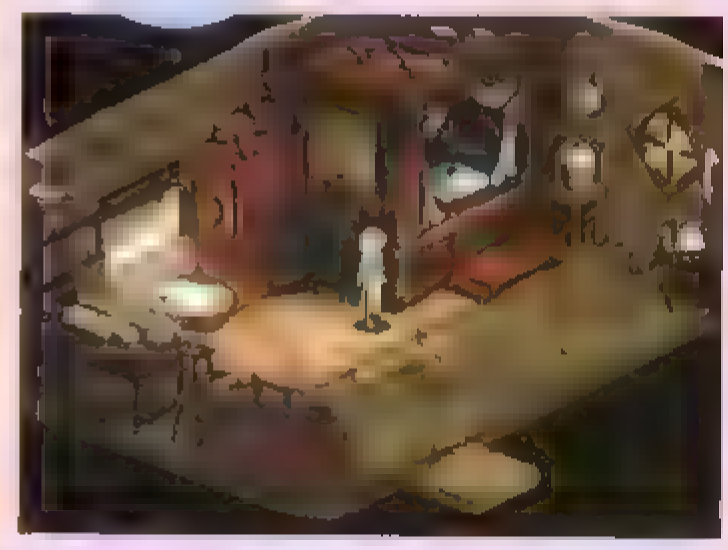
除此之外，為了有效管理這種類繁多的物品，一旦物品由戰時敵放棄獲取之物的「戰鬥」臨中分放到隊伍共用的行囊之後，便會自動依照其主要種類，例如「兵刃」、「護甲」、「飾物」、「用器」等來分門別類地加以表列，讓玩者在需要時能夠依照其所需要的物品類別來尋找及選取它們，這在進行物品煉化之時更是十分有用。當然了，在裝備武器、護甲和飾物的介面中，物品也早已依照這些基本分類和該人物可否使用而進行自動分類，玩者只需花心思在了解這為數眾多的物品上即可

改良型煉化系統

根據製作小組表示，在「天地劫：神魔至尊傳」中和完成真結局有莫大關係，能夠煉化諸物的「紫金王鼎」，在「幽城幻劍錄」中依然存在（當然了，想想那玩意本來是誰的不就知道…啊！說溜嘴了，失言，失言），這也意味著這回還可在營棧或其他地方看到「諸物煉化」的選項。據表示，由於物品數量的大幅增加與性質上的複雜化，這回的物品煉化也新制定了煉化規則，在這規則之下，許多武具、裝備和物品等都可以互相替化，只能經由煉化來取得的強力裝備更是不勝枚舉，當然也有一些非得靠煉化才能完成的…。總而言之，物品煉化預期將會是「幽城幻劍錄」中頗為重要的部份，至於其中詳情如何，可能得等留待來日再為各位介紹了

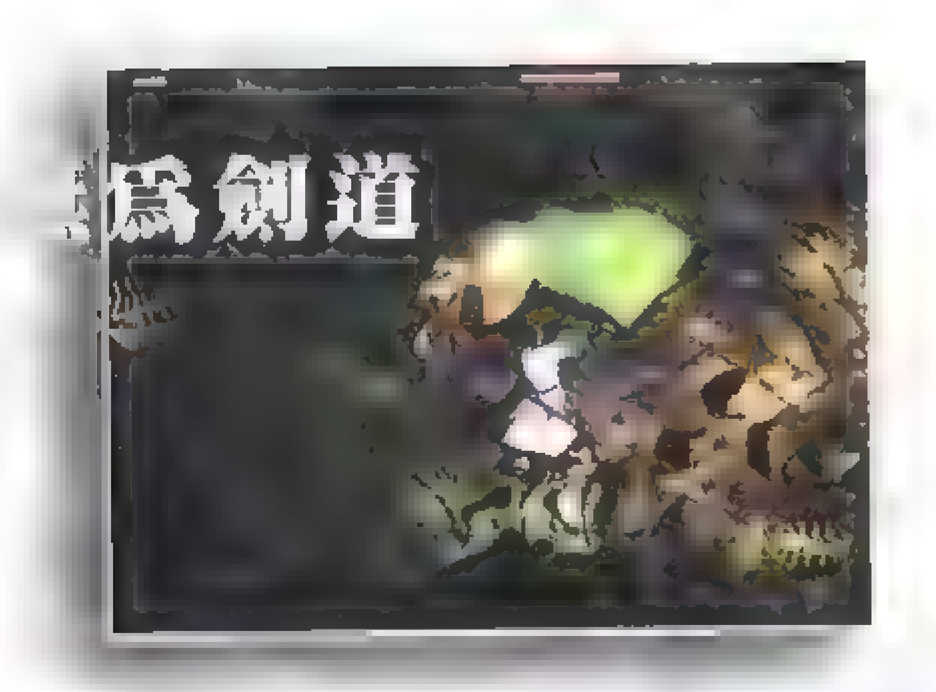
▲物品的煉化　先選擇一樣物品後，接著在選擇第二個物件時，右方將會顯示出會變化成何種物品

由於篇幅與性質上的關係，這回的基本系統介紹就先到此為止。不知各位讀者可還滿意？至於一些和戰鬥有關的主要選項和相關事項，將會合併在下一次的戰鬥系統介紹中一起介紹，對於「天地劫：幽城幻劍錄」有興趣的讀者們，可千萬別忘了準時收看…不，是記得閱讀下期的本專欄，咱們下個月見！



萊爾富Hi-Life
軟體世界智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
海豚蜂工作室
平妖傳
濁浪濤濤，誰來平妖？
大道廢 有仁義；
智慧出 有大偽；
六親不和 有孝慈；
國家昏亂 有忠臣！
利用兵種之間的組合性與對方兵種之矛盾性完成戰役之戰略遊戲。
共有數十道由易漸難的劇情模式關卡讓您熟悉遊戲玩法，練習夠了再上網與人挑戰！
除了兵種之間的搭配將有雙倍或三倍的威力，天氣也會對戰況產生影響！
兼具區域協定連線對戰 & Internet網路開打功能，百種戰場，無限智慧！
卡片的運用將使己方更有籌碼和敵人周旋，還可能使戰情逆轉唷！
幻想而妖氣沖天的法術畫面與場景將帶給您視覺上的大滿足！
棋盤式戰場，完全圖形指令，並有詳細之人物資料與說明！
來自神話故事之四十二個兵種都具有其獨立的特性，並有神魔人術幻鬼獸七種族之分！
首套自由度高．無限暢玩之ON-LINE戰略名作

浣花洗劍錄
武道法自然
天地為我師
從大眼寬頷小不點到迷倒眾生美少年
從不屑學武到打敗天下第一劍客
看方寶兒如何領悟天地變化練成心劍
武俠小說一代神筆
古龍先生
創作顛峰期之作



武俠人生新體驗

不同人物感受不同武道生涯起落無常

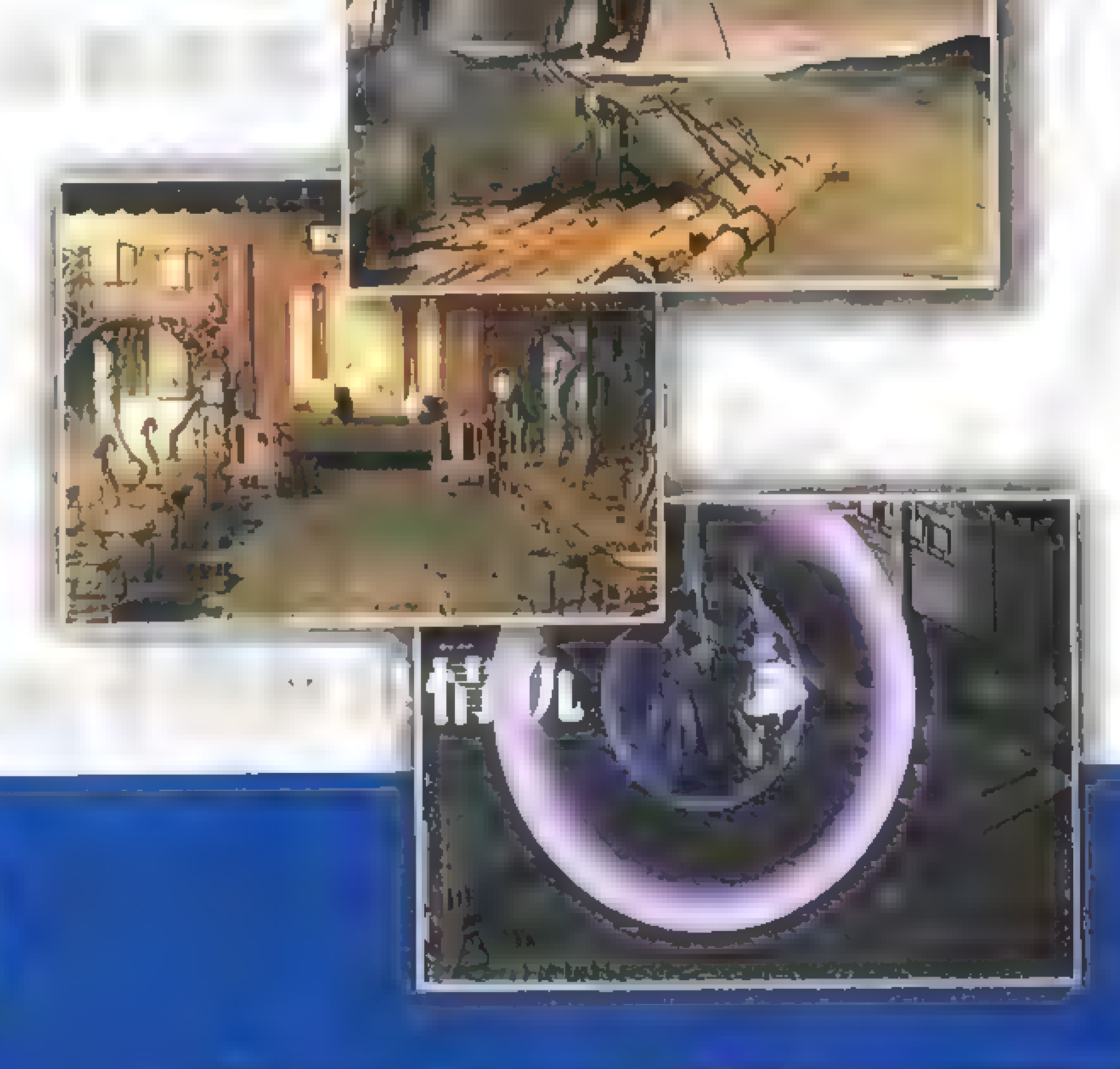
創新的情節點數

從對話到戰鬥 各種細節影響遊戲變化

預測式回合戰鬥

見招拆招不稀奇 料敵機先才神奇

以獨特的情節角色扮演，闡述不同角色的親身體驗
遊戲中將一一呈現，讓你以不同角度、身份
領略古龍先生的武俠世界



回應玩家的熱烈期待，三國志變得更加精彩。

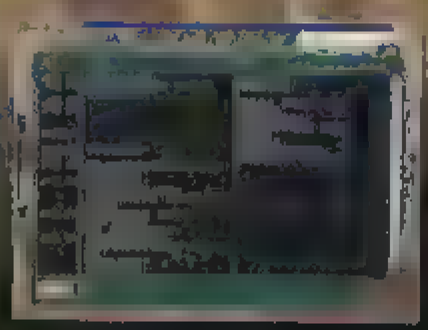
隆重推出「威力加強版」!!

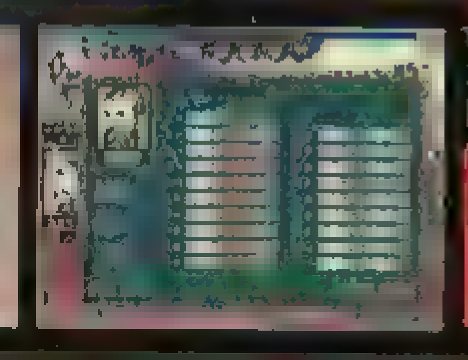
歷史模擬遊戲

三國志VII™

威力加強版

好評熱賣中





●Windows®95/98/Me/2000

中文版 980元

中國的過程變得更加戲劇化

成劇本，讓您親身經歷三國時代的風雲詭譎。

能夠自動記錄玩家生平事蹟的「歷史年表」

威力加強版及主程式2合1組合包

三國志VII with 威力加強版

●Windows®95/98/Me/2000

中文版 2,200元

無與倫比的自由度，創造出絕無僅有只屬於您的冒險故事!

大航海時代3™

RÉKOEITION GAME

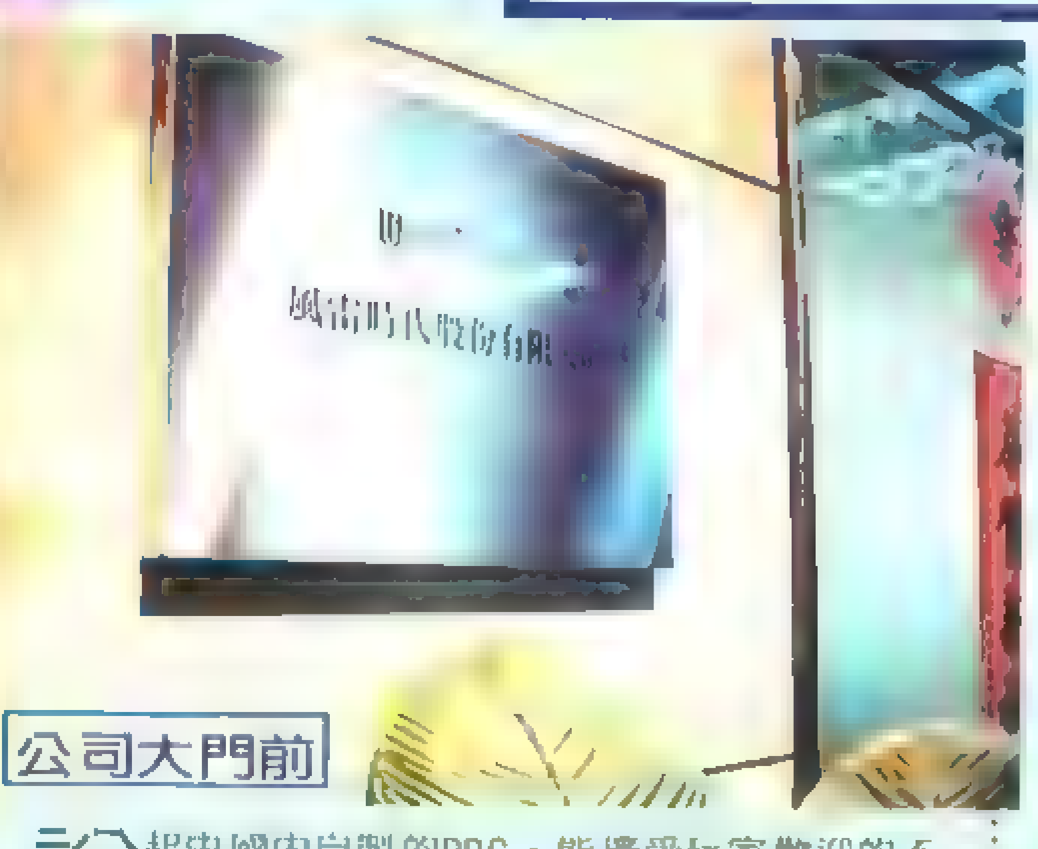
新世紀
Costa del Sol

好評熱賣中

●Windows`95/98/Me ◆中文版◆

加贈原版的
大航海時代系列
明信片 一組4張

風雷時代專訪

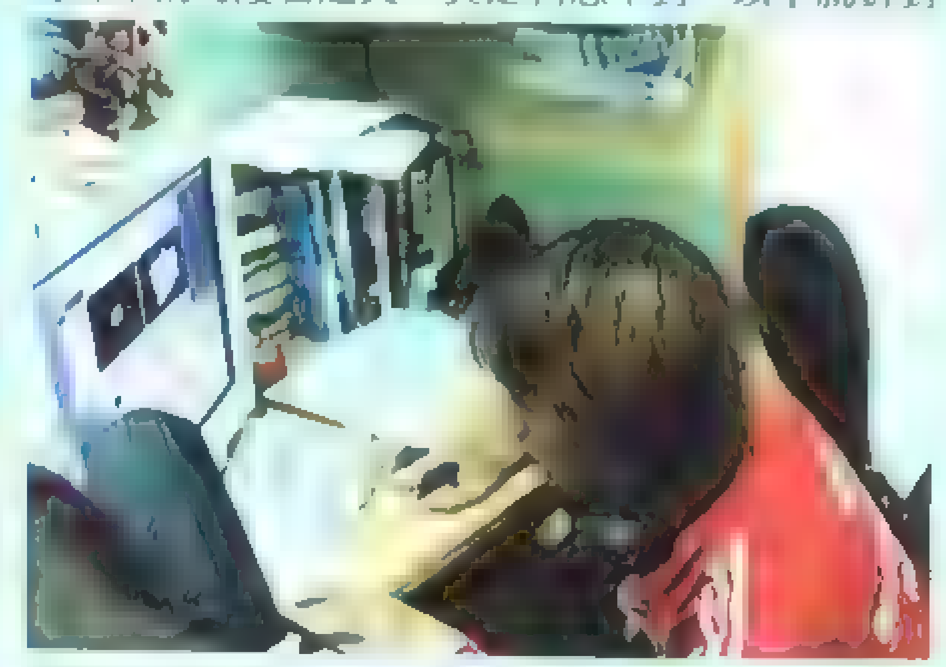


公司大門前

說起由國內自製的RPG，能廣受玩家歡迎的不在少數，能列入經典的可能就不多見了，舉凡《軒轅劍》、《金庸群俠傳》等等，或許對於"經典"的定義，每個人的標準不同，但是對於《守護者之劍》系列的驚人成就，我想，大家應該不會有別的意見了吧！

守護者之劍系列的開發小組－風雷小組，原本是隸屬於台灣帝技爺如(TGL)旗下的研發小組，我想這是大家都應該知道的事吧！但是現在卻已經不是這麼回事了，風雷小組的成員已經全部離開了TGL，另外成立「風雷時代股份有限公司」，這也就是今天的重點。因為守護者系列的大賣，讓喜愛角色扮演遊戲的玩家們十分期待它的下部大作，藉著這次的拜訪，我們就來一併介紹「風雷時代」及其最近的開發動態。

這次的專訪，目標當然是鎖定在其遊戲開發狀況，這次接受訪談的人就是「風雷」的大家長，也就是整個前風雷小組的頭頭－詹承翰先生。初見面還不敢相信這位年僅25歲(跟我一樣)的年輕人就是傳聞中的守護者之父，真是料想不到。以下就針對這次的訪談，對於風雷為什麼要自組公司及其開發近況，為您做詳盡的報導。



編：可否簡單介紹一下風雷時代的成立使命？

詹：風雷時代是由一群年輕有夢想的遊戲創作者所發起的，同時還有來自音樂、動畫、網路甚至學術界的狂熱者，一同參與創業。台灣這幾年來在遊戲創作上漸漸走向一種尷尬的代工角色，鮮有成功的原創品牌產品出現，大多數的產品都是拿既有的知名題材來延伸，感覺好像是從別的業界紅到遊戲業界，很少有從遊戲界紅出去的。

風雷部分人員的大合照

我們認為，遊戲是一個很好的媒介，可以用來傳播我們華人世界裡頭那份蘊藏千年、豐富且深遠的文化和情感。我們希望把每個創作者內心想表達的那份意境，用遊戲這種數位藝術的方式，傳達給人們，與人們的情感溝通連接。

編：那在原來的環境中無法達成嗎？為什麼風雷時代的創業成員們，會離開原來的環境自組公司的動機與緣由？

詹：我們風雷是由一群極熱愛創作的人所組成的，大家都有一定的創作理念及想法，我們喜歡創作，但更熱衷堅持自己的理想。絕不敢說我們的理念與

想法是正確的，但是當與原環境的理念及想法開始不同時，自然會有暫時分開的想法。

編：嗯！那麼你們目前的成員有哪些呢？

詹：目前我們在台灣有二十人，海外則六七人，幾乎都從事研發。我們從最原始的企劃原案、腳本、到程式引擎開發、2D/3D美術繪製，甚至連音樂及音效配製等，皆全程由公司內部核心成員擔綱完工。比較特別的是，我們擁有自己專屬的音樂音效製作團隊，還有出身自工研院的程式團隊。

編：對了！剛進來的時候遇見了蘇竑嶂先生（業界都稱蘇桑），他掛着總執行長的頭銜，那他現在是負責什麼樣的工作？

詹：他除了協助我們執行海內外的產品發行業務外，還會重操舊業，製作音樂以及企劃遊戲，大家拭目以待吧！

編註　蘇竑嶂先生曾任大宇研發部經理，曾參與多部遊戲企劃及配樂，例如軒轅劍II、破壞神傳說的音樂。

編：原來如此，滿期待蘇桑的下一部作品。那麼風雷最近的產品走向是偏向於哪方面呢？

詹：目前，我們有四大產品線同步運作：

第一個產品線主攻富有原創性的益智類娛樂商品，如《瘋狂世界》。

第二個產品線主攻跨平台式之即時3D程式引擎，及衍生之遊戲軟體。

第三個產品線主攻「原創幻想式」的數位藝術商品，如《聖女之歌》。

第四個產品線雷同於第二個產品線，但是將會把題材，設定為具有「中國文化歷史背景的原創故事」。

編：了解，那目前正在進行哪些遊戲的開發？

詹：目前有兩個正在全力開發的遊戲系列，第一個是《瘋狂世界》(Mad World)，瘋狂世界的第一部曲，叫做『小力失蹤事件』，我們會逐步推出『小力失蹤事件』系列的小品益智冒險遊戲，就好像漫畫一樣，固定一段時間就推出一輯，每一輯都走"極低"價位，且贈送值得收藏的精品。目前小力失蹤事件已有國內外的卡通動畫公司前來洽詢合作事宜，未來我們不排除推出自己品牌的卡通動畫影片喔！

第二個在開發的系列，是『聖女之歌』。這個產品，是"原創幻想風"的題材，許多人都會誤以為聖女之歌是我們小組過去作品的延續（指守護者系列），實則不然，『聖女之歌』是一套搭配真實歐洲史實的長篇小說，這也是一部由我們的美術總監黃正宇先生原創的60輯長篇動畫腳本，未來也有機會做成動畫。

另外，我們還有兩個企劃中的案子，一個是中國題材的RPG，一個是X-BOX等遊樂器的3D引擎開發，由於還沒有很具體的東西出來，所以就暫時讓我們保密一下囉！

編：嗯，好吧！那麼「小力失蹤事件」到底是何種類型的遊戲啊？故事是…

詹：小力失蹤事件是屬於專為現代Y世紀新新人類設計的"病態型"益智娛樂兼心靈治療遊戲（好複雜…），主人翁是住在類似於地球型態的外星球的一群小孩。一天，地球人突然出現在他們的家園，瘋狂地迫害他們…

編註　由於故事太長，留待下頁再詳細地為各位介紹。

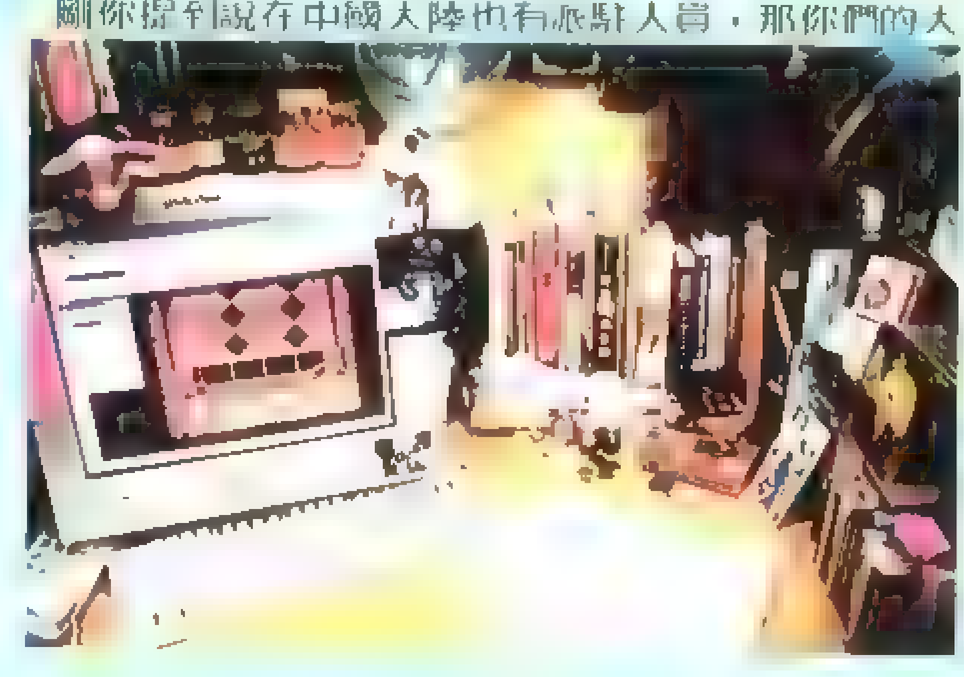
編：OK！小力大致上已經了解了，也看了很精采的開頭動畫，那是不是能再深入介紹一下「聖女之歌」嗎？

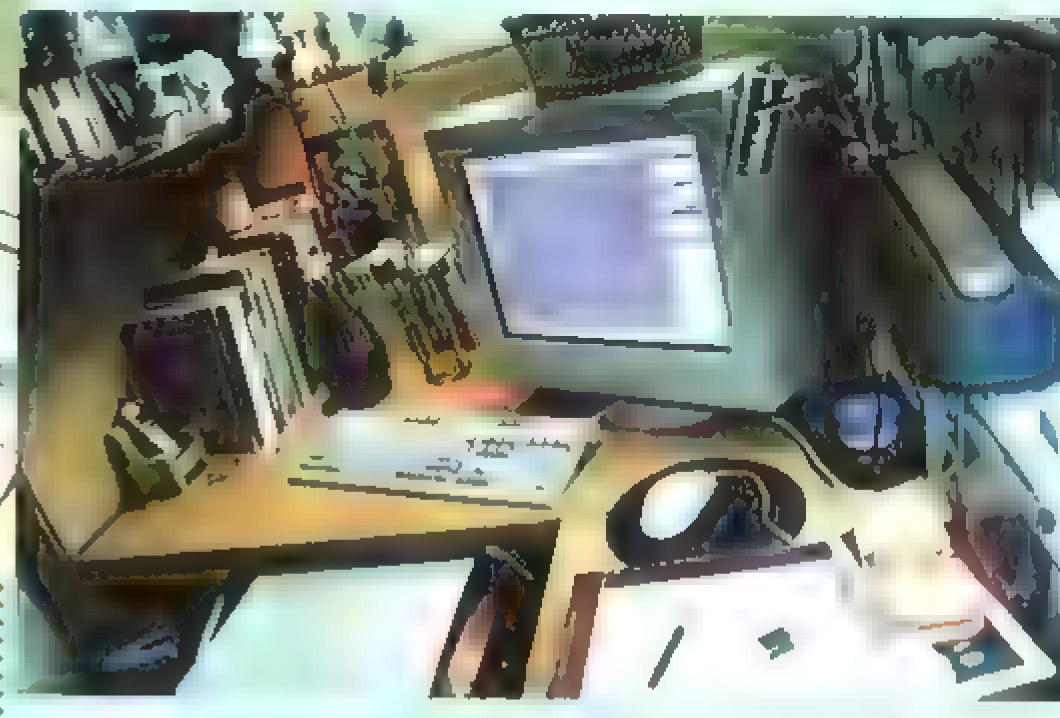
詹：你可真會挖消息啊！敗給你了，我就來說明一下「聖女之歌」的開發近況吧！先來說說這次的場景部分，這次由我們的程式團隊開發了一套壓縮圖形記憶體的工具，可以讓場景呈現無瑕疵、高頁數的動畫循環，

同一場景的不同變化

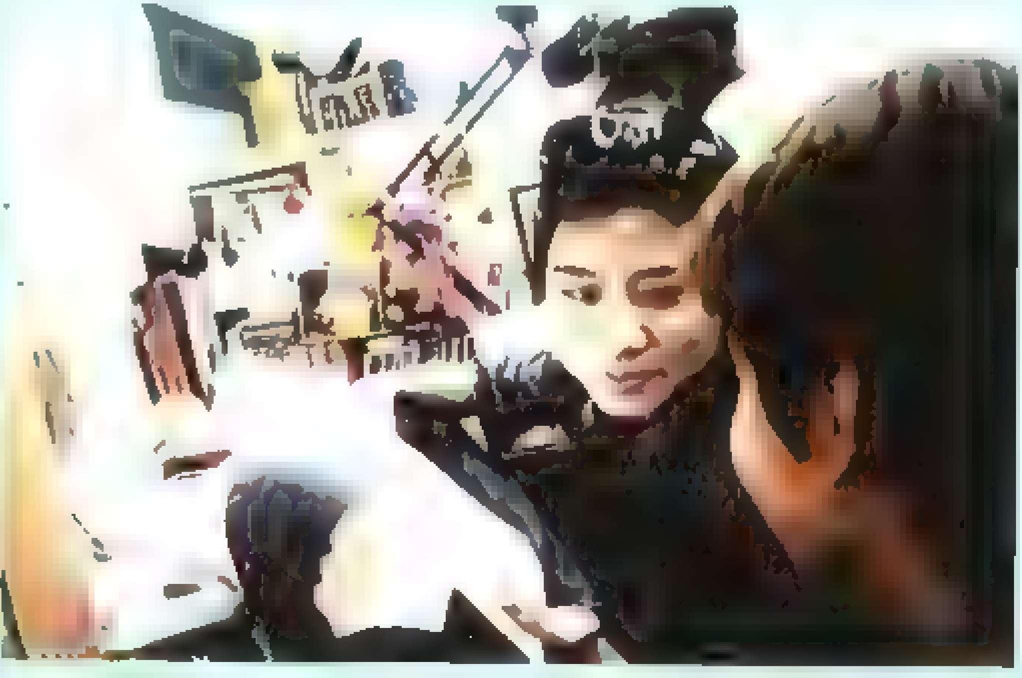
所以我們有信心讓這遊戲在視覺效果上帶來非常驚人的效果。而在劇本方面，剛剛已經提過，這是一套結合歐陸史實的長篇幻想故事，而且這次在描寫人物內心的愛情世界上，也會有大量的戲劇性演出。只是很抱歉，因為程式方面還沒有做出一個具體的東西可供參觀，現在也只能展示一下完成的一部份場景變化，你就先看一下吧！這可是連我們網頁上也沒放出來的東西喔！

編：嗯，果然非常棒，從現有的場景畫面所展現的各種天氣變化來看，真的很難想像遊戲完成時是怎樣的一種情形。剛你提到說在中國大陸也有派駐人員，那你們的大陸計畫為何？未來是否有可能結合兩岸三地的遊戲人才共同開發遊戲？





詹：目前我們在大陸有直屬工作室，但是僅止於中國題材上的企劃合作。我們公司將在近期正式投資大陸的子公司，負責一些產品的行銷業務。而我們風雷時代又恰巧是大中華遊戲開發促進會的會員公司，在大陸有很廣的資源可以運用，所以與香港、大陸人才同開發遊戲是遲早的事情，也可以說，現在就已經開始了。



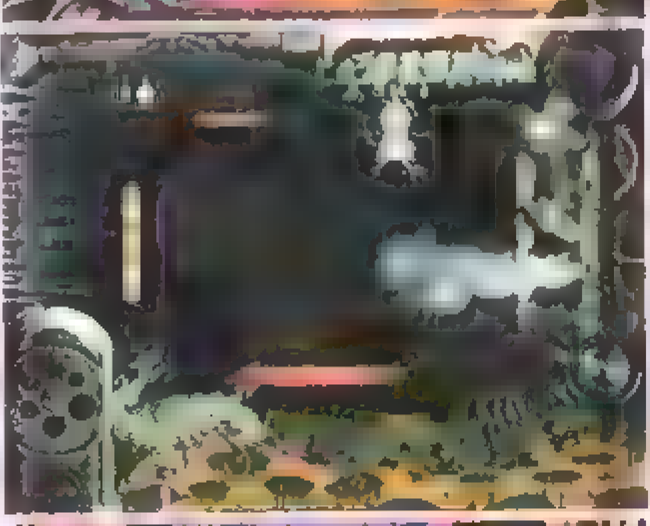
訪談結束之後，詹先生也親切地帶我參觀了一下公司內部的情形。由於才剛成立沒多久，看起來還很凌亂，不過也令我感覺有工作室的味道，研發遊戲的地方就該是這麼亂^_^"！公司介紹得差不多了，下面我們就來看看『小力失蹤事件』及『聖女之歌』的開發秘辛吧！

小力失蹤事件!

在上期已經詳細介紹過的『小力失蹤事件』，在這邊就不再贅述。在參觀公司的同時，也認識了創造小力的Bacy小姐。各位對於她為何會想像得出這群怪模怪樣且帶點病態的人也深感興趣吧！下面我就請她來和大家解說一下，這些人是在怎樣的情況下被設定出來的……。

這位就是小力的"母親"--Bacy，看不出這麼漂亮的她竟想得出這群怪東西…

『一天，當我一人坐在咖啡廳，桌上放著剛送來的cappuccino和cheese cake，雙手下壓著一些紙張，身旁擺著鉛筆及削鉛筆器和很厚的本本，腦袋空白，心裡想著：「該如何著手於公司委託我設計的一些人物…」。突然窗外一輛騎摩托車、頭戴安全帽的騎士進入我的視覺範圍，這短暫的停留，使我的白紙上出現了一頂安全帽，於是《瘋狂世界》(Mad World)就這樣誕生了！。』



『既然已有了Mad World的基本雛形，接下來該是為這世界注入生命體的時候了。於是我想，這樣的世界會有什麼樣的移動物體？(對某件事的迷戀、對某件東西的瘋狂，瘋狂、迷戀…我想著…)隨手翻著電影雜誌，突然一篇探討黑色病態電影學的文章吸引了我。病態！對呀，這樣的瘋狂、迷戀，不就如同病態一般，於是我開始從腦袋中搜尋我所知道的病態學名…。至於人物的造型，則是根據這些病態的特性而加以具體化的形象，也就此決定了人物的造型。』

資料還是一團迷霧的遊戲- 聖女之歌

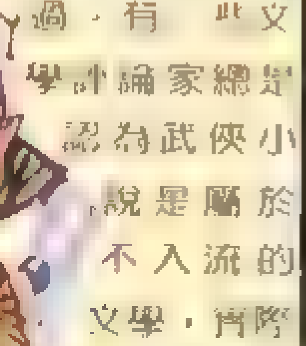
由於遊戲的開發才剛進入初始階段，所以並沒有具體的系統或是遊戲畫面可供玩家觀賞。而關於劇情故事設定也還沒到公開的時候，一切也還都在規劃之中。幸好，風雷提供了一些設定原稿，在遊戲正式曝光之前，大家就先稍微看一下設定稿過過乾癮吧！等到遊戲有些具體的成果出現之後，小編我一定會迅速地為大家介紹的。

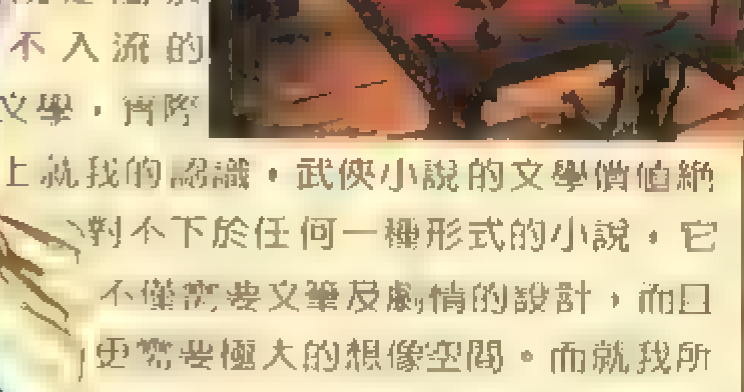
相信對所有的武俠小說迷來說，"古龍"是一個絕對不容錯失的名字。不同於金庸的引經據典、歷史考據，古龍帶給讀者的是一種完全不同的感受。他的筆法詭譎多變，故事的佈局經常出人意表，再加上華麗的場景以及至情至性的角色描述，帶給讀者一個全新的武俠新視野，也奠定了他在武俠小說方面不可磨滅的歷史地位。

這一次適逢古龍代表作之一的"浣花洗劍錄"改編成遊戲，本刊有幸訪問到浣花小說的版權所有人，也是台灣早期武俠小說出版主流的"真善美出版社"現任社長"宋德令"先生，與他暢談古龍小說的精妙之處與"浣花洗劍錄"這部小說，並且再詳盡的介紹一次改成遊戲版的"浣花洗劍錄"有什麼吸引人的特色。

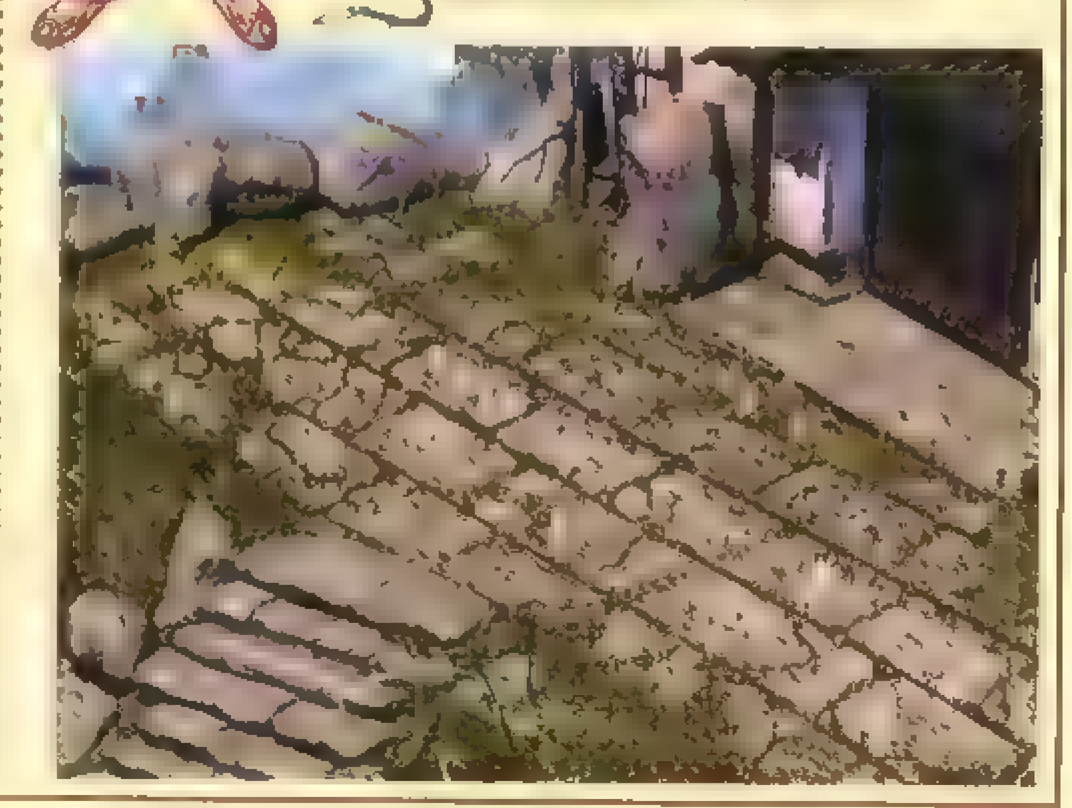
第一眼看到宋德令先生，就感覺到他散發的文人氣息，說起武俠小說，他開心的說：『我從小可說是由武俠小說陪伴著成長的。由於當年由

家父所經營的真善美出版社正是當時台灣武俠小說的出版主流，因此當時台灣的武俠小說家幾乎我都有接觸





過，有些文學評論家總是認為武俠小說是屬於不入流的文學，實際上就我的認識，武俠小說的文學價值絕對不下於任何一種形式的小說，它不僅需要文筆及劇情的設計，而且更需要極大的想像空間。而就我所認識的武俠作家來看，他們更是個個都有極高的文學造詣。』



古龍小說論壇

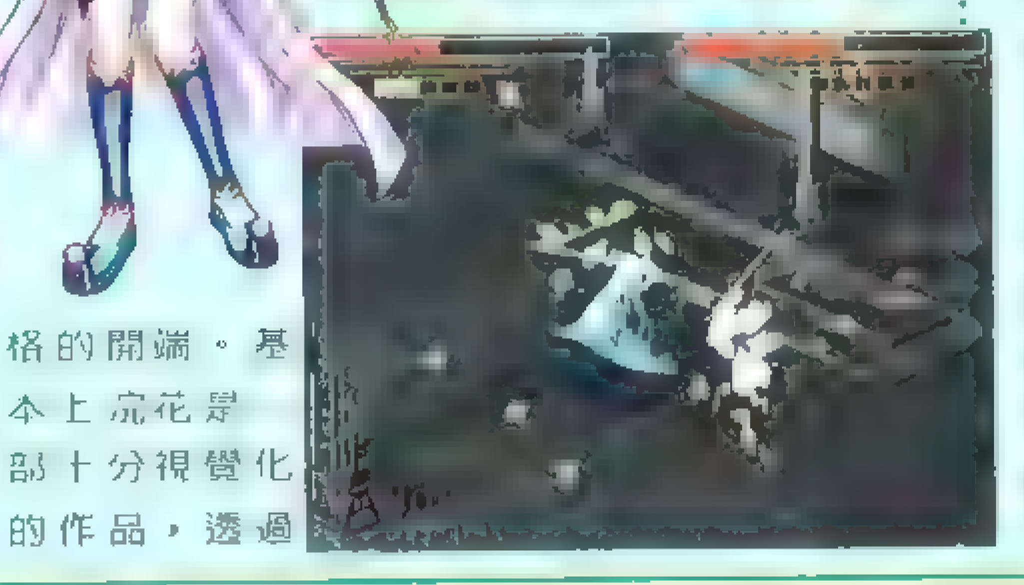
率性浪漫的大俠－古龍

談起古龍，宋德令先生回憶道，「當年認識古龍還是他未成名的時候，雖然已經出版過幾本小說，但是並未大紅大紫過。基本上他的文學創作歷程算是非常坎坷的，經過長時間的歷練，直到創作的中期，也就是寫出"浣花洗劍錄"時，他整個創作風格才開始為大眾所接受。」

那關於古龍的創作風格呢？宋先生說道，「古龍基本上是一個很有才情的作家，尤其他對劇情的佈局安排方面，往往能夠出人意表，令人拍案叫絕。再加上他特殊的筆觸以及本身豪情浪漫的個性，創作出來的角色更是十分的有吸引力。」而說起古龍的生活，宋先生說：「古龍的私下生活是十分豪氣干雲的，他十分喜歡招待朋友，只要朋友到來就一定要盡興而歸。而生活上他也是十分隨性浪漫，就有如生活在現代的俠客一般，也難怪他能寫出那麼多吸引人的俠士角色了。」

奠定大師基礎的浣花洗劍錄

關於這次改編成遊戲的武俠大作"浣花洗劍錄"有什麼角色呢？宋先生回答說：「浣花洗劍錄可以說是古龍的整個武俠小說創作中很重要的一部作品，它不僅是古龍開始大受讀者歡迎的名作，也是古龍獨特的創作風格的開端。基本上浣花是部十分視覺化的作品，透過文字的描寫，書中的人物、戰鬥場面、武功招式有如躍出紙上，活生生的展現在讀者面前一般。」關於浣花中的武功描述方面又有什麼特色呢？宋先生說：「在浣花裡古龍所描寫的武功可以說是武俠小說中的很大突破，書中對招式及動作並沒有詳細的描寫，而是著重在意境及意念的競技，而以無招勝有招的寫法，在當時更是一大創舉。在書中還有其它的劇情，像是學高深武功是以大自然為師、金木水火土五大魔宮的設計，都是非常具獨特性的設計。



適合改編成遊戲的小說

在與宋德令先生的訪談中，我們了解到"浣花洗劍錄"的確是一個非常具有特色的小說，而極具視覺化的筆法、特別的武功描述，也非常適合把它改編成具有畫面的遊戲。接下來我們就來看看將浣花改編成遊戲之後，如何去設計小說中的許多精彩情節及高手對招的戰鬥模式了！

獨特的水晶加分系統累積情節點數

在浣花洗劍錄遊戲中，有主要的二種進行模式，第一種是靜態模式，就是以對話的方式讓玩家去"解謎"！基本上，遊戲裡的問題可分為兩類，一種就是要推敲劇情去做回答，就是所謂的一般性問題，另一種則是可以讓分數框加長的特別題，所謂的分數框在這裡就是指情節點數的分數，其計分方式以獨特的水晶作統計：水晶共分為三種顏色，綠、黃、紅，當玩家做出正確的回答之後，會掉下綠色的水晶，答錯的話則會掉下黃色的水晶，再答錯則會出現紅色的水晶，一般來說分數框是三格，如果答對特別題的話再加長，加長的功用在於分數的累積，也就是說如果玩家能連續獲得較多的綠色水晶，那麼分數將有加乘的效果，但如果一直拿到黃色、紅色水晶的話，分數便會少得可憐了。

分數如果可以累積到十分的話，就能取得一個情節點數，在每一個章節裡，玩家最高可以取得六點的情節點數，等到每個階段完成之後，就清空一次情節點數，雖然情節點數會清空，不過分數是可以累積下去的，分數累積較高的話可以讓玩家嘗到一點"甜頭"，一來在進入下一個章節以前，電腦會依據所得到的分數，給予追加情節點數的優惠！二來可以在冒險場景裡有額外的新發現，譬如說如果分數在某一關到達某一個水準之後，那麼在那個關卡就可能可以獲得額外的東西，如果分數未達標準，就不會有那樣東西的出現。另外在問題方面還需要注意一點，有些題目是有時間限制的，如果玩家未能在規定的時間內回答的話，電腦將會強制玩家回答第一個答案！

不同的兵器，可增加不同的刀氣

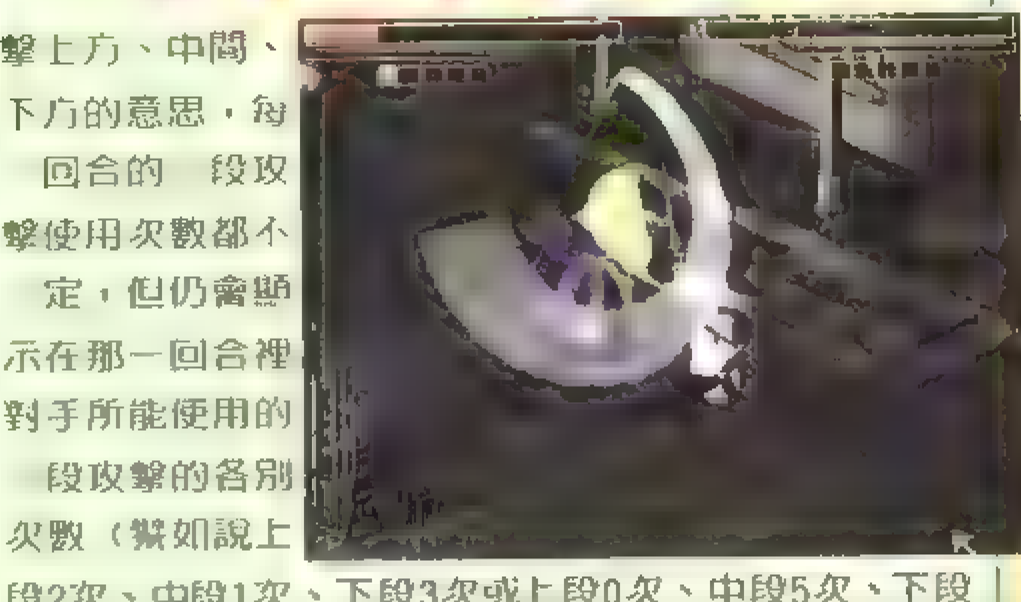
另一個主要的場景當然就是玩家最好奇、最關切的戰鬥場景，在戰鬥場景裡，是以領先出招的方式分上、中、下三段攻擊一回合出六招，而在招式中有相生相剋的關係，玩家必須根據敵人的武功、門派等預測敵人的招式從而擬定進攻策略。

詳細的情形是：當玩家進入戰鬥的畫面前，可以先進入裝備畫面，在裝備畫面裡玩家可選用不同的兵器，每樣兵器有其特性，且依照不同的武器可帶給玩家所使用的角色不同的能力加成，主要是攻擊力及刀氣的附加價值，不過它並不是像一般RPG，裝備了武器之後就等着增加攻擊力，等到較好的武器之後再換掉，在浣花裡，武器固然可以增加所操縱角色的攻擊力，重要的是可以增加該角色在戰鬥時刀氣的使用次數，在戰鬥時，若兩方有"硬碰硬"的情形發生的話，那麼就會有互相比拚刀氣狀況發生，一旦所使用的武器其刀氣被損耗至零的話，該武器便會失去其作用（這包括了裝備之後所增加的攻擊力會消失），不過下次戰鬥再發生的話還是會自動地回復。

料敵機先，致勝不二法門

當進入主戰鬥的場景後，電腦便會依照玩家之前在靜態場景裡所得到的情節點數給予"偷窺"對方武功招式的"權利"，當然情節點數累積的越多，所能看到的招式就會愈多，之前也說過情節點數最多可累積六點，也就是說如果在進入戰鬥之前玩家可以將情節點數累積到六點的話，那麼就可以有六次的機會可以"偷窺"敵人的招式，玩家此時便可以依照對方的武功招式去應對，開始對於招式完全不了解的情形下可能會有點辛苦，但這也是遊戲的樂趣所在，畢竟真正的戰鬥是無法了解敵人的出招模式的

戰鬥的招式，除了分為上、中、下三段之外，另外還有格開技、閃避技、連續技及刀氣等。所謂上、中、下三段就是指一般攻擊上方、中間、下方的意思，每回合的三段攻擊使用次數都不一定，但仍會顯示在那一回合裡對手所能使用的三段攻擊的各別次數（譬如說上段2次、中段1次、下段3次或上段0次、中段5次、下段1次等），如上所述，玩家必需從本身的武功欄裡選擇六招應對，六招裡可以包含閃避技、格開技或一般本身的攻擊招式，當然也可以使用刀氣，不過閃避技、格開技或一般招式並無使用限制，但刀氣因為會損耗所以當然就需要"節約能源"了！至於連續技，就不是玩家可以控制的了，在戰鬥畫面裡有連續技的累積能源框，在進入戰鬥畫面後，電腦會依據玩家所得到的情節點數給予等量的連續技能源，當玩家所集的連續技能源框達到全滿之後，玩家所操控的角色便會自動使出連續技當作一次額外的攻擊，此攻擊不但不需消耗招式（就是原排定的六招），且一經使出便讓對手措無可擋！



冒險場景、更增樂趣

另一個場景是屬於連接式的「冒險場景」，在此一場景中玩家便可以如一般RPG操縱所扮演的角色在地圖上行走，在這個場景裡，會以踩地雷的方式發生戰鬥，這也是累積情節點數的方法之一，也會有搜索寶箱的樂趣。另外玩家也可能會遇到一些過關的任務，比如說在小說裡胡不愁會帶著方寶兒去尋找五色帆主紫衣侯，而在尋找的途中當然還是有民生問題需要解決，所謂"在家白吃白喝、出門騙吃騙喝"，在沒有盤纏的情形下只能捉捉可憐的魚兒、野兔充充饑，此時玩家便會在冒險場景的野外畫面進行"捉兔行動"（就是把兔子趕到陷阱裡去啦），玩家必需要完成系統所交付的任務，才能讓之後的劇情接連地發生。

雖然亮花的重點主要在於以不同角色和不同敵人的臨場對戰，但對於場景的表現可是一點都不馬虎，不但是戰鬥時會有細緻的動作表現，在冒險場景裡角色也會因遠近的不同而產生區別，如人物往遠處走去，會漸漸地變小；另外，戰鬥的場景也有海上、有陸地等各種不同的風貌，讓玩家更能體會原著小說裡，紫衣侯大戰白衣客於東海之濱、方寶兒大戰戰馬神槍呂雲於洞庭湖畔等情景，玩家絕對不可錯過這套創新的"情節角色扮演"RPG！

魔鬼戰將II
首席製作人訪台記者會

Vivian/台北報導

他的暗殺手法相當不簡單，沒有一點腦筋不是那麼容易過關的喔....

愛使用綠扁帽的暗殺手法...

以上這些形容詞，是網路上網友對「魔鬼戰將(COMMANDOS)」的評價之一。號稱最困難的電玩遊戲「魔鬼戰將」，是一款以二次大戰為背景的即時戰略＋動作解謎之遊戲，玩家必須帶領同盟國的六名特務，潛入敵陣中進行爆破、暗殺等各項任務。該遊戲從發行以來就吸引了不少玩家的注意，您知道它現在又要出續集遊戲了嗎？西班牙開發公司Pyro Studios製作小組於本月5日來台，並宣佈「魔鬼戰將II」英文版即將於4月間上市，上市一個月後，也將推出中文版。

此次「魔鬼戰將II」記者會的此行來台共有五人，包含EIDOS亞洲區總經理Erik Ford、遊戲研發製作公司Pyro Studios總裁Ignacio Perez Dolset、首席製作人Gonzo Suarez Girard，還有該遊戲的首席程式設計師Ignacio Perez及行銷總監，顯示國際電玩大廠EIDOS對於台灣市場的重視。根據記者會訪，此行是繼韓國、日本的亞洲巡迴之行後特地來台，同時開放媒體時間專訪，瞭解這款遊戲性是否與國內玩家的習慣相近，以便更貼近台灣的市場。為了要解開這款遊戲的神奇的魔力，本刊當然也沒有缺席，以下就是這次記者會的第一手報導。

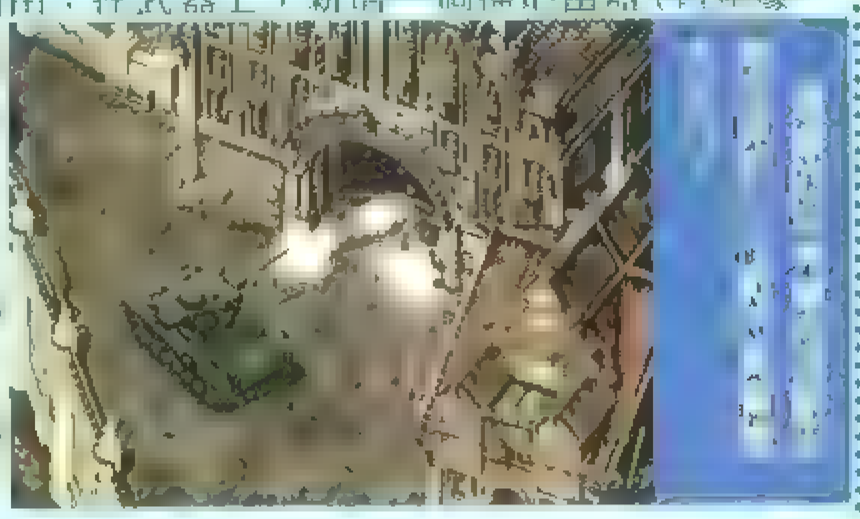
新加入的特務隊員及裝備

魔鬼戰將2仍以第二次大戰為背景，玩家操控的6名同盟國特務一樣包含狙擊手、陸戰隊員、工兵、間諜…等等，每位成員都擁有迥異的特長、個性與武器。二代中還另外加入新的隊員，包含了一名竊賊、尤物和一隻狗，雖然他(她)們都有點不像「魔鬼戰將」，不過在"非常時刻"真的非常有用。

舉例來說，竊賊擁有熟練的攀牆及偷物件的技巧，從一樓攀爬到二樓不花幾秒鐘的時間，其它隊友就沒有這種能耐；又如「美女尤物」，只要點選她的隨身物品庫－口紅，就可以發揮色誘的功能，替隊友製造狙殺敵人的機會；而「狗」隊友更是相當好用，雖然玩家不能直接控制，但是透過哨子，玩家可以使喚小狗幫忙運送軍火等，大搖大擺地也不會被發現，在任務中提供實質的幫助。這些都是比一代饒富趣味的地方。

為了讓任務執行時更具彈性，各隊員間可以互換物件、裝備和武器。

比一代更自由，在武器上，新增一個掃地雷器（有點像掃把）及雙人共乘的坦克等等（因為必須有一人負責駕駛，而另一人則操控砲彈）。



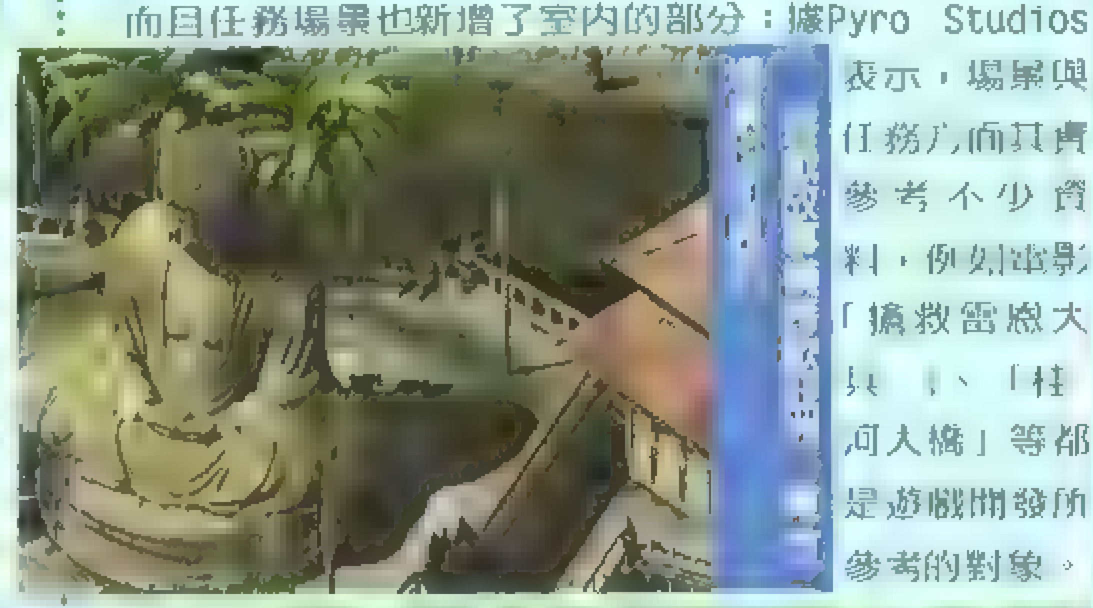
全新的引擎 精細的畫面

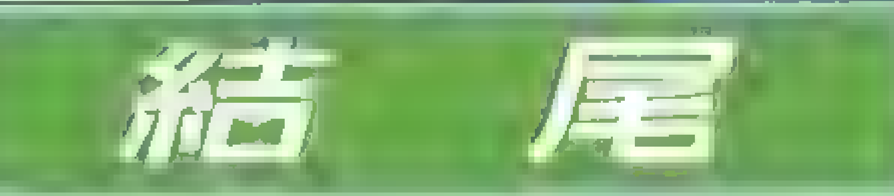
「魔鬼戰將2」採用了全新的3D引擎，大多的圖像也都以多邊貼圖構成。二代支援了640×480、800×600以及1024×768三種，玩家可依個人需要做選擇，另外還增加可快速縮小、放大畫面，以及旋轉鏡頭的功能，只要藉由此旋轉功能，不論場景是在室內或室外都能掌握每寸的細節，且有絕佳的真實感。

選擇比較高的解析度時，一些角色的小動作都會很清楚的表現在畫面上，例如士兵在掃除地雷時，如果掃到了地雷，還必須把地雷拆下，而拆地雷的動作非常細緻喔！為了使玩家可以方便的監控每個地點，更保留多重畫面分割的機制，玩家可透由分割畫面隨時掌握敵情的狀態。二代中最多可切割到六個分割畫面。

場景範圍擴大到

為了讓每位角色都有發揮的空間，「魔鬼戰將II」的戰場也不再只侷限於德軍領土，任務範圍擴大至北歐、亞洲和太平洋地區，未來的中文版之中，也將加入台灣地區，讓玩家更能藉由遊戲感受歷史，因此這次玩家不僅會碰上德軍，還可能遭受到日軍的威脅；而且任務場景也新增了室內的部分；據Pyro Studios表示，場景與任務方面其實參考不少資料，例如電影「搶救雷恩大兵」、「桂河大橋」等都是遊戲開發所參考的對象。





結尾

「魔鬼戰將2」已經加上連線功能，讓玩家可以透過網路來執行單人任務，或是視連線人數多寡，每名玩家可各帶領1至多名隊員；Pyro Studios還預計增加分組對抗的模式，讓玩家們能彼此廝殺較勁。該片預計在4月推出英文版，6月暑假檔期推出中文版。

首席製作人簡介 Gonzo Suarez Girard

首席製作人Gonzo

Gonzo於[illegible]出生於巴塞隆納，在1977年離開學校，展開社會新鮮人的生活。開始在廣告公司擔任過許多不同的職務，直到1984年，都在電影界中服務。

在1984年開始，進入西班牙製作公司—「Opera Soft」，開始參與遊戲的製作，期間做了許多大型遊戲，如「Goody」、「Sol Negro」、「Mot」、「Crazy Billiards」，並且在許多不同的平台上進行過開發。

1989年他離開了「Opera Soft」，並且去開發「Arantxa Sanchez Vicario Tennis」遊戲。接著為Ibertex通訊系統開發了一套圖形設計應用程式。

1996年Gonzo在Arvirago Entertainment開發了另一個大型遊戲Headhunter。

Gonzo與Ignacio及Javier Perez合夥成立了Pyro Studios，其主要專案是「魔鬼戰將(Commandos: Behind Enemy Line)」，在這兩個專案上他擔任專案負責人與主要企劃（這個專案與Ignacio Perez共同合作）。

之後獨自領軍設計並開發「萬夫莫敵(Commandos: Beyond the Call of Duty)」，也就是「魔鬼戰將」的外傳，並於[illegible]成功推出。

Gonzo在執導及設計「魔鬼戰將II」[illegible]

萊爾富
TCW 全彩狼工作室
奸臣梟雄 陰謀深沉
趙穆
推翻歷史的公案－
一段驚異綺麗的羅曼史
古代歷史裡沒記載的事件與人物，
他以科技的武器，現代的頭腦，
重創強敵，征服群雄，
吸引大家的目光與注意，
但，沒人知道他真正的身世
因為……他是現代人！！！
尋秦記
兒女英雄所傾訴的時代史詩

黃易
大師科幻武俠最強代表作
紀嫣然
六國美女
巧笑倩兮
朱姬
冰天雪地裡的荊家村

仙狐奇緣
北斗星
一部啟示眞理、見證愛情的奇幻之作
破碎虛空原班人馬——北斗星工作室
千禧原創大作
全家
萊爾富

人鬼仙的戀愛物語

超華麗3D場景

真實的日夜變化

聰明的敵人與精彩的戰鬥

愛不釋手的幻獸養育與飼養系統

『仙狐奇緣』遊戲　三大版本一次推出

典藏DVD版

DVD高品質遊戲光碟＋原聲遊戲配樂CD＋水靈鉛筆盒＝

限量精裝版

4片遊戲光碟＋原聲遊戲配樂CD＋掌中水靈掛飾＝

精選平裝版

4片遊戲光碟＝

只要在全省萊爾富超商購買"仙狐奇緣"遊戲，再加NT$　　元，就可以將毛絨絨的水靈帶回家！限量１４００隻，先搶先贏哦！

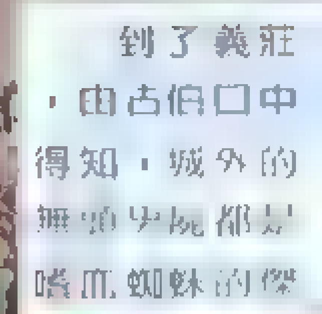
【楔子】

秦長風與蘇千雪本是一對恩愛的未婚夫妻，卻在某夜硬生生地被九尾狐折散，蘇千雪當場死亡，秦長風本也難逃一死，但被慈雲道長所救，並收為弟子。不過慈雲道長也在那場戰鬥中身受重傷，最後終於受狐毛所害，溘然長逝，死前交代秦長風必須消滅九尾狐，才能解救慈雲的靈魂。

處理完慈雲道長屍體後，秦長風先回到古靈觀中，在左下角發現一幅壁畫，上有幾句口訣，雖然一時無法領悟，不過還是背下來先。接下來便往最接近古靈觀的常山城前去。

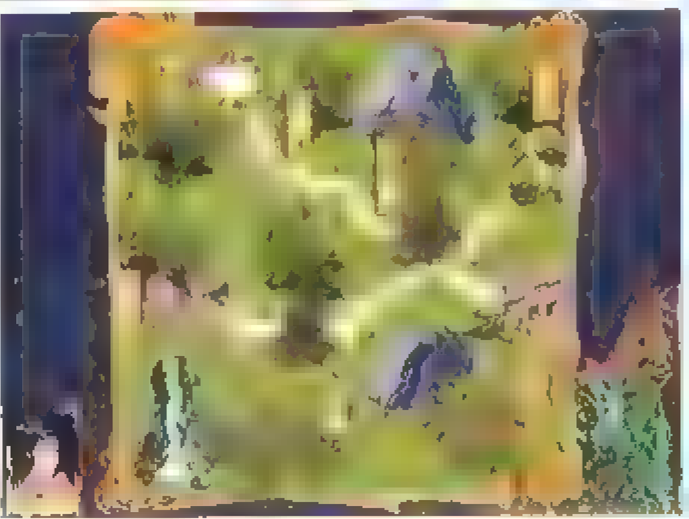
靈[illegible]之謎

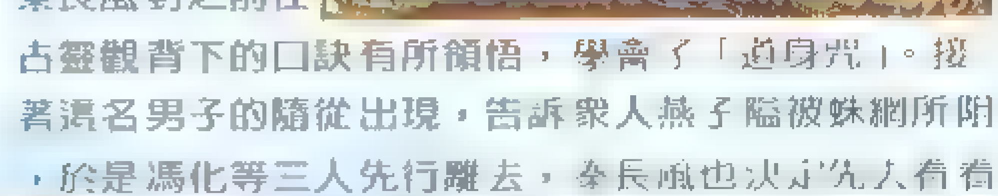
在常山城門附近，聽到了一些常山城附近出現不少無頭男屍的消息，似乎是有妖魔作怪，弄得眾人人心惶惶，斬妖除魔做為道士的天職，自然不能坐視不理。又聽聞義莊有位古伯，為人不錯，於是前去向他打聽一下線索。碰巧在客棧門前遇上兒時玩伴柳公山，還從他那裡偷學了一招「奇指神訣」。



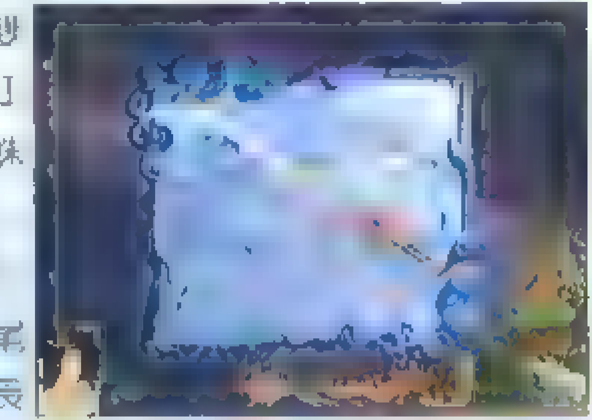
到了義莊，由古伯口中得知，城外的無頭男屍都是嗜血蜘蛛的傑作，牠同時也是九尾狐精的手下，之所以留在天南山一帶，是為了怕慈玄道長派來追殺九尾狐，於是在這一帶設下多道關卡，以為阻擋。這隻蜘蛛精生性怕火，不過誅殺這隻蜘蛛的確實方法，古伯也不清楚，只表示九幽湖的一位朋友可能知道，於是秦長風又往九幽湖而去。

出了常山城，在鬼牧林遇上要犯柳平正在為難一男一女，秦長風於是出手教訓了柳平，隨後捕快出現（奇怪，官方永遠是來收拾殘局的），將500兩交給秦長風，說是柳平的賞格。突然秦長風對之前在古靈觀背下的口訣有所領悟，學會了「遁身咒」。接著這名男子的隨從出現，告訴眾人燕子臨被蛛網所困，於是馮化等三人先行離去，秦長風也決定先去看看燕子臨的情況。果見一大張蛛網阻住去路，於是先回義莊告知古伯，古伯則取出一柄銅劍交給秦長風。

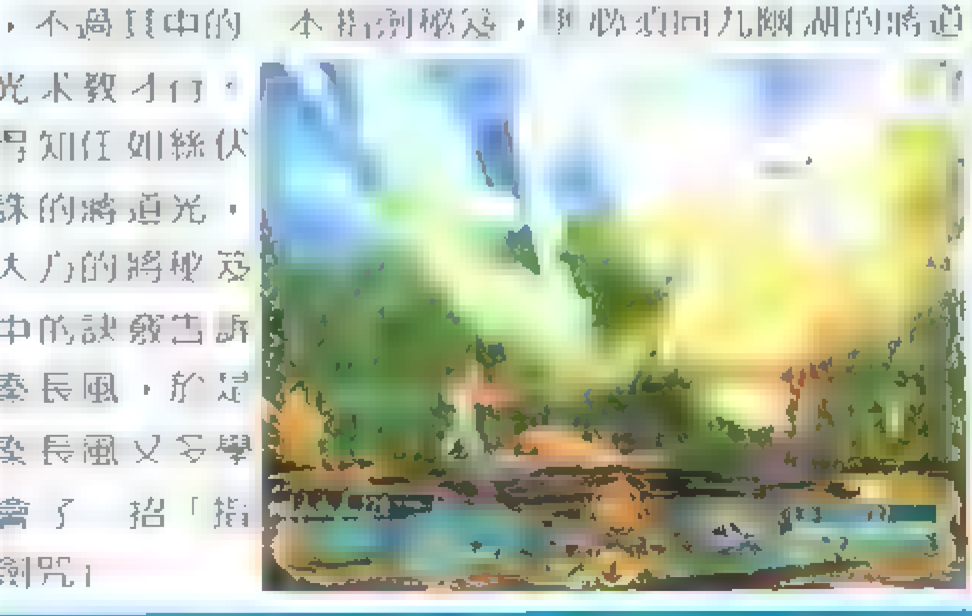


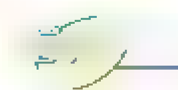


再度往九幽湖而去，終於見到將道光，他大方的給了秦長風一柄八卦劍，說是可用來破蜘蛛精任如絲的法力。做好準備後，殺往任如絲的巢穴一盤絲窟。任如絲本來還想引誘秦長風，不過身上濃濃的血腥味卻是怎樣也掩不掉的，當場便被識破，雙方於是展開大戰。將任如絲殺死後，這隻蜘蛛精全身潰解，只留下支蘇千雪的一支霞鳳釵，證明蘇千雪是在九尾狐的手中，更加深秦長風破除九尾狐一幫妖孽的決心。另外還有一本弱水咒術，秦長風可以用它習得「弱水咒」。



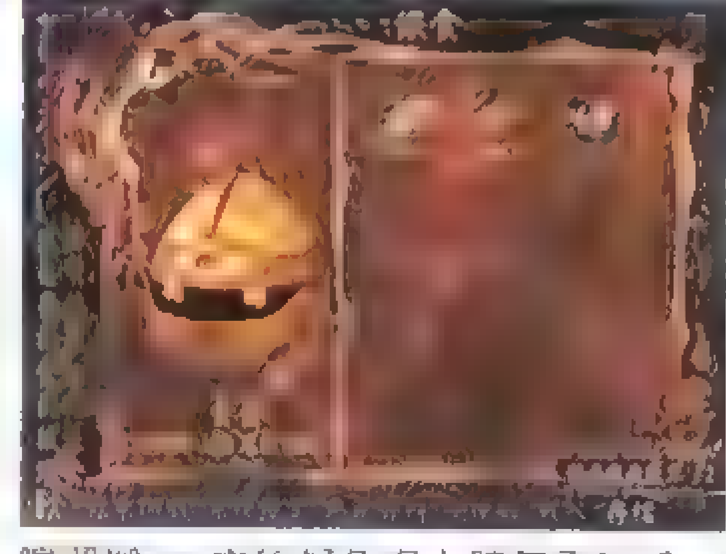
雖然這時燕子臨的蛛網已經消失，可以繼續往下一個城鎮前進，不過還是先回義莊向古伯報告這個好消息。興奮的古伯於是將壓箱寶全搬了出來交給秦長風，不過其中的一本指劍秘笈，卻必須向九幽湖的將道光求教才行。得知任如絲伏誅的將道光，大方的將秘笈中的訣竅告訴秦長風，於是秦長風又多學會了一招「指劍咒」。



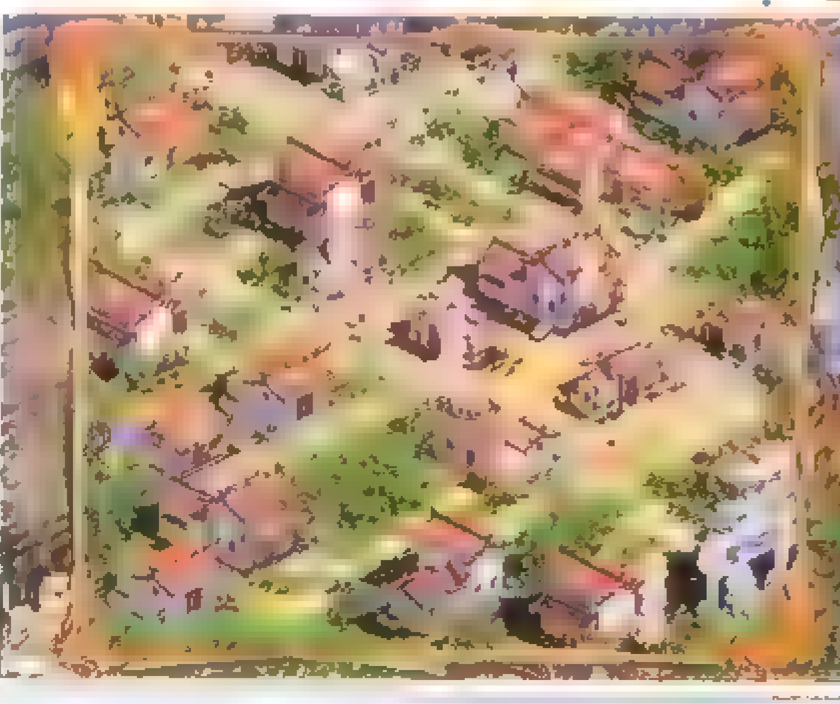


[illegible]之戰

通過桃子嶺，卻無法進入石邑城，只好先轉往忘憂谷。在那裡遇上了一位名叫無憂的女子，秦長風誤認為她也是妖魔之一，因此與她發生衝突…打過一架之後才知道無憂是負責守護忘憂谷的精靈，而不是為非作歹的妖魔，為了陪罪，秦長風只好陪無憂玩玩吟詩作對的玩意。幸好秦長風也是書生出身，小小的作對子還難不倒他，分別以「草色勾留坐水濱」、「春山一路鳥空啼」、「點水蜻蜓款款飛」、「一行白鷺上青天」，對上無憂所出的「鶯聲誘引來花下」、「芳樹無人花自落」、「穿花蛺蝶深深見」、「兩個黃鸝鳴翠柳」，由於好久沒人陪無憂玩了，而且秦長風也能順利的對上無憂的詩句，因此無憂高興地送給秦長風一顆「古文金蛋」，據說這顆金蛋可以孵出奇獸，既可當寵物，又可拿來對敵，不過看她將金蛋送出後的態度，居然是高呼自由了，頗讓秦長風有受騙上當的感覺，不過還是無奈地將金蛋收入行囊之中。

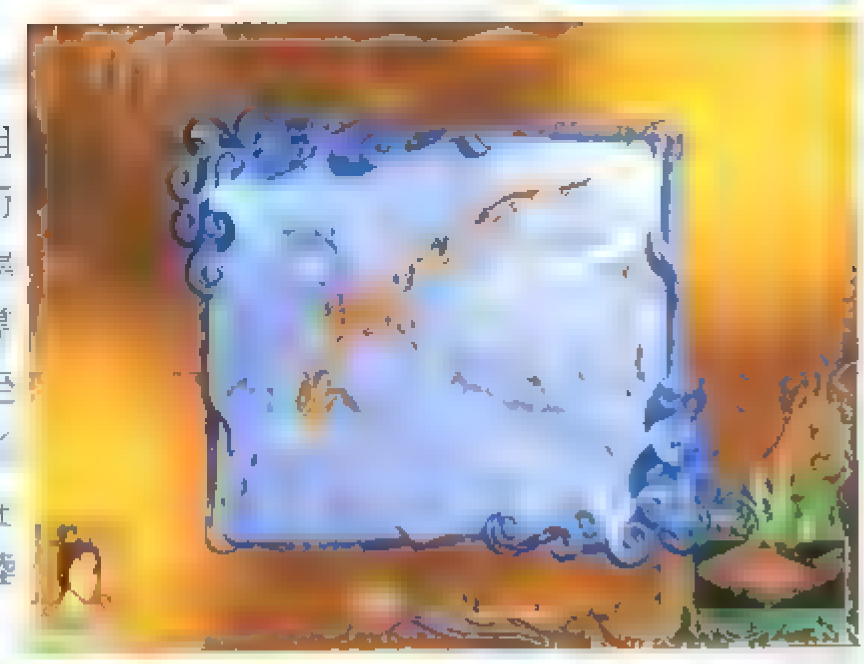


一進入石邑城，就看見一名大漢強行背負著一名女子，顯然是搶人來著，少不得又要管上一管，將這名強盜殺死後，秦長風又由剛才對手的刀法領悟出一式劍招「劍引四方」，此時被搶女子馬凝香的父親馬駿也趕來了，為了感謝秦長風的救命之恩，二人將秦長風帶回家中款待。離開馬家後，開始遊歷石邑城，探聽之下，得知附近的石山道有不少寶物，但也有妖魔作祟，石採磯則有一塊大石碑擋住去路，無法通往下個城鎮，晚上時甚至還有鬼魂出沒。



由於此時天色已晚，因此先去石採磯看看情況，赫然發現，這塊石碑居然是九尾狐曾見一個女狐魂—秋蟬、冬木的可憐遭遇，將之收為弟子，使之得以報仇所立之紀念碑，讓秦長風感受到九尾狐殘暴個性的另一面。忽然，碑中出現一孤魂，他自稱是曾任石邑城縣官的米應儒，因為秋蟬、冬木事件而被殺，並受九尾狐所設的陣法封印，日夜受地獄赤火煎熬，他希望秦長風能向馬駿借得「開天刀」，劈開石碑，助他脫離陣法，早日投胎。

回到石邑城，向馬駿借得「開天刀」劈開石碑，一大群被九尾狐鎮壓在石碑下的一眾鬼魂紛紛出脫，米應儒也再度現身，除了感謝秦長風的救命之恩外，還告訴他蘇千雪的魂魄正在九尾狐



手中，但目秦長風的行蹤都在九尾狐等人的掌握之中，至於詳細情形，要找等在鐵雲亭的陸青瑤。

秦長風不想繼續往鐵雲亭前進，不過想起行山道也有妖物作祟，於是先往行山道出發。在那裡遇見了陳封，由於他似妖子，但是身上又有妖怪無人接近的味道，因此都不被人們或是妖子接受。他告訴秦長風真正的妖怪在屍屍洞，而秦長風見他可憐，承諾在消滅九尾狐之後帶他回古靈觀。等到消滅了屍屍洞的蜘蛛精後，又在行山道遇見陳，由於不知何時才能消滅九尾狐，因此秦長風要他一人先到古靈觀住下，陳封感激地送給秦長風一柄「銀劍」。

要往鐵雲亭，必須先經過天金洞和秋茂林，秦長風可在天金洞的某個寶箱中發現一本「斗光咒書」，並且在天金洞出口附近發現一段文字，與「斗光咒書」兩相對照之下，頓時領悟了「破金咒」。出了天金洞，在秋茂林入口見到一名被毒蛇所傷的練氣士，將他治癒後，他送給秦長風一本專破木類妖怪的咒術書，於是秦長風又學到了「裂木咒」。

來到鐵雲亭，立刻與陸青瑤打了起來，獲勝後，本要殺了陸青瑤，不過陸青瑤卻透露出目前蘇千雪正在鬼母大弟子唐紫綾手中，即將被玄陰洗髓泉洗去記憶。由於陸青瑤與蘇千雪一見如故，因此希望蘇千雪能與情郎相聚，故而要秦長風去收了秋蟬及冬木二人，至於陸青瑤本人則要回鬼母身邊人作當眼線。陸青瑤離開後，秦長風意外的又由鐵雲亭的對聯領悟了「化身咒」。

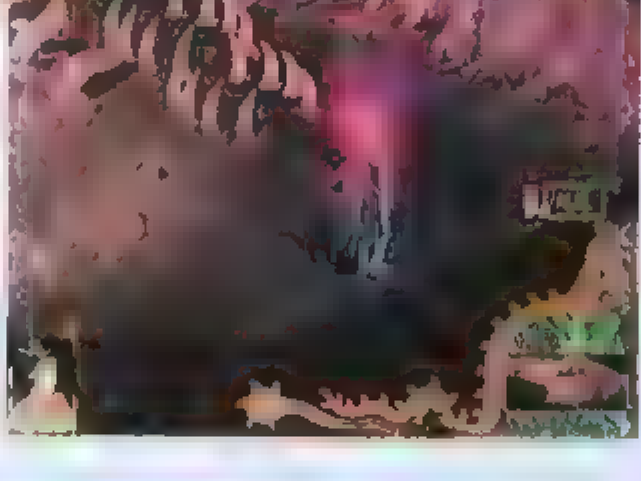
一路走下去，在畝林木前見到了冬木，利用五行相剋的原理，以「裂木咒」輕易的打敗了冬木，不過冬木至此仍不願承認傷殘人命的錯誤，秦長風只得將她魂魄打散。

繼續殺到驚蟄殿，李秋蟬已經等在那裡了，由於她經常飄浮在空中，使得秦長風無法對她進行有效的攻擊，只能等她落地時再打她。所幸一路殺來，從妖魔身上也取得不少可恢復生命力的藥品，可與她進行長期抗戰。好不容易將她打倒，她卻將驚蟄殿封閉起來，並透露出玄陰洗髓泉已經完成的訊息。被困在驚蟄殿的秦長風，目前只能找出路先。

終於在左邊石壁上找到一冊「古周文冊」，以及左邊最角落的一處地牢，結果

又在地牢中見到了老朋友之前在鬼牧林遇見的馮化等三人，此外還有另一個小乞丐也一併救了出來。

幾個人在驚蟄殿看來看去就是找不到出路，最後還是小乞丐心思細膩，發現一個類似心臟的大石頭，當秦長風破壞這顆「心臟」後，驚蟄殿右側便出現了一個出口，秦長風也只好依約讓這個小乞丐跟著自己，這乞丐本名叫「寫雲夕」，又叫「小夕」。

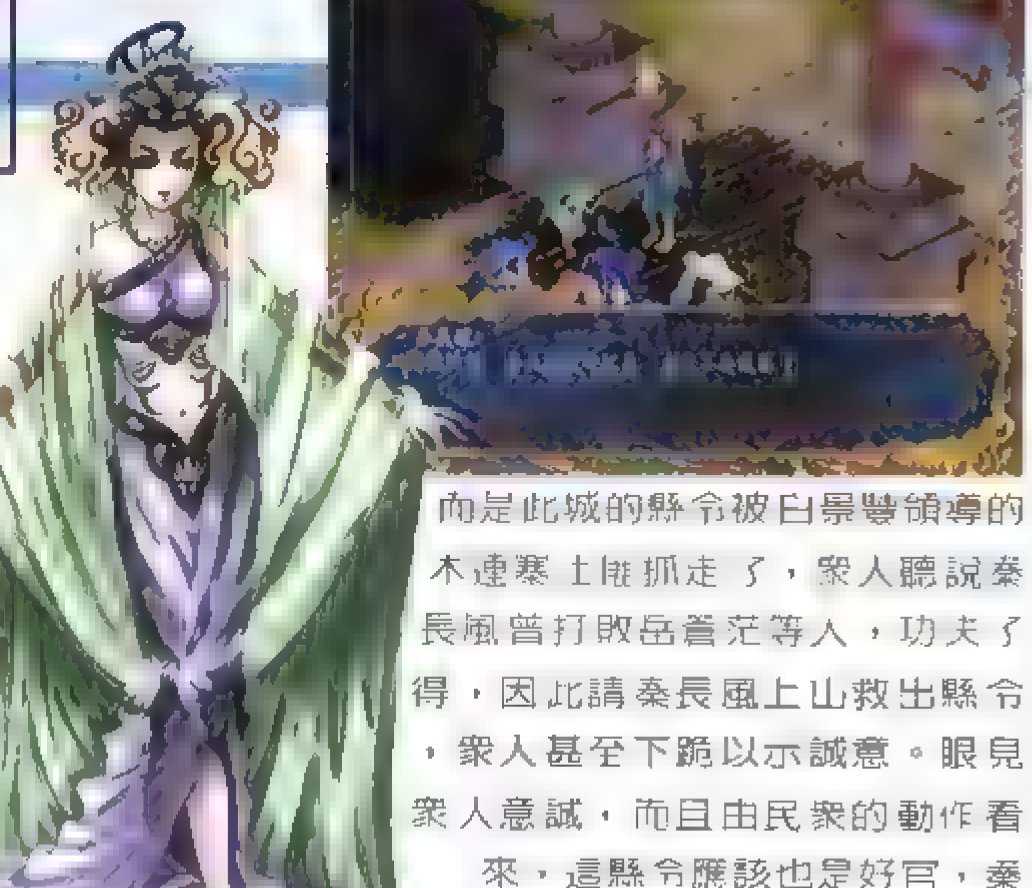


TIP

[illegible]

走出驚蟄殿的地道，就遇上了岳蒼茫和白景豐，二人都是天南山一帶土匪寨的寨主，岳蒼茫正是為秦長風之前在石邑城誅殺的岳凌空報仇而來。將他打倒後，狡詐的白景豐藉故與此事件劃清界線，夾著尾巴溜了。

秦長風與小夕一路來到毛城，結果一進城就被一群人團團圍住，倒不是要對二人不利，



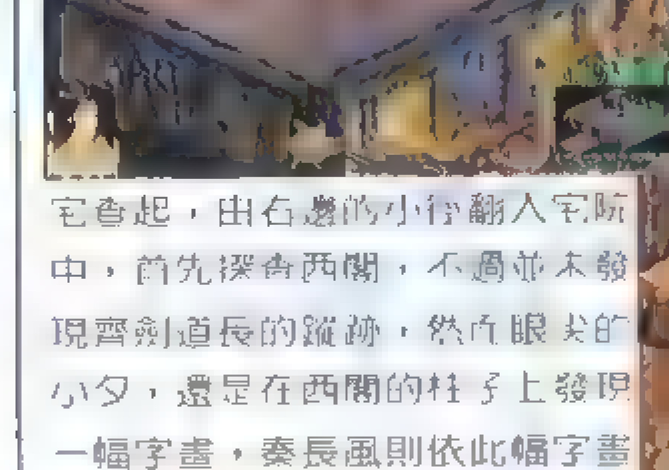
而是此城的縣令被白景豐領導的木連寨土匪抓走了，眾人聽說秦長風曾打敗岳蒼茫等人，功夫了得，因此請秦長風上山救出縣令，眾人甚至下跪以示誠意。眼見眾人意誠，而且由民眾的動作看來，這縣令應該也是好官，秦長風因此二話不說便答應了下

來，直殺進木連寨。

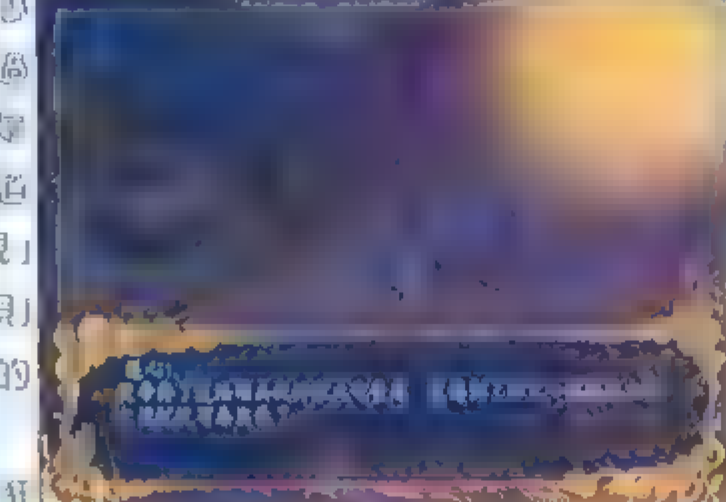
雖然白景豐為人陰險，不過實力就是實力，三兩下就將白景豐打倒，這時小夕又再度發揮她觀察入微的特質，根據白景豐臨死前的動作，找出了一本「千磨拍岸」的秘笈，而秦長風也是如同以往地一下子就練成了。

二人走進木連寨的地牢，將千城縣令救回縣衙，為官清廉的縣令，兩袖清風，當然沒有什麼東西可以回報秦長風的救命之恩，於是將家傳寶物「玉爾流蘇」送給秦長風。

二人走出縣衙，遇見齊劍道長的弟子道心，原來齊劍道長自從半年前入了此城中的林家大宅追查妖魔後，就此失了蹤跡，道心這次就是特地來請秦長風幫忙追尋齊劍道長的下落。秦長風於是帶著小夕由林家大宅查起，由右邊的小徑翻入宅院中，首先探查西閣，不過並未發現齊劍道長的蹤跡，然而眼尖的小夕，還是在西閣的柱子上發現一幅字畫，秦長風則依此幅字畫練成了「雷擊咒」。繼續回到內院搜查，結果在一張桌子上，發現了一條寫著字的手帕，上面寫著要找的人在東樓，秦長風心知這應該是陸青瑤在暗中幫助，於是帶著小夕進入東樓。

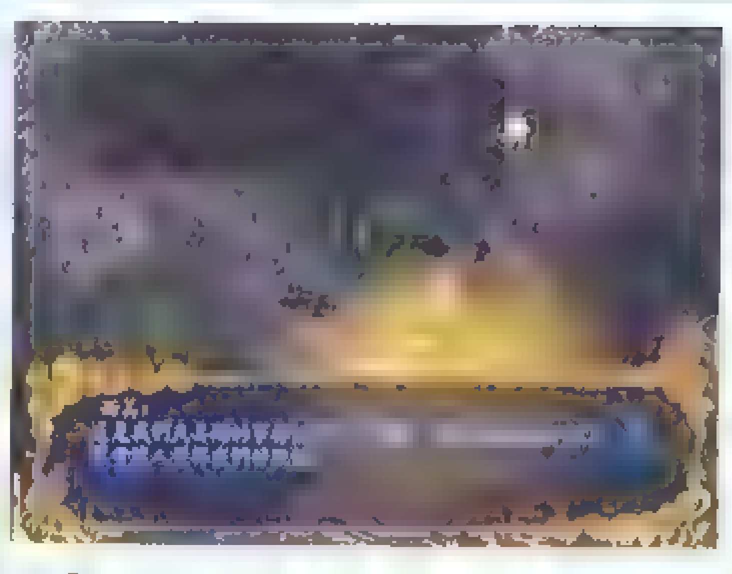


不料在東樓仍然不見齊劍道長的蹤跡，秦長風認為這應該是有咒術阻礙，需有法器才能破除咒術，經小夕提醒，使用千城縣令本送的「玉爾流蘇」，終於發現了齊劍道長，不過他已被咒術封住七竅，需以官印或是「大葵」才能破除，恰巧此時道心也追了過來，於是讓道心先將齊劍道長背回「關風觀」，秦長風與小夕則到城中找尋破咒的方法。

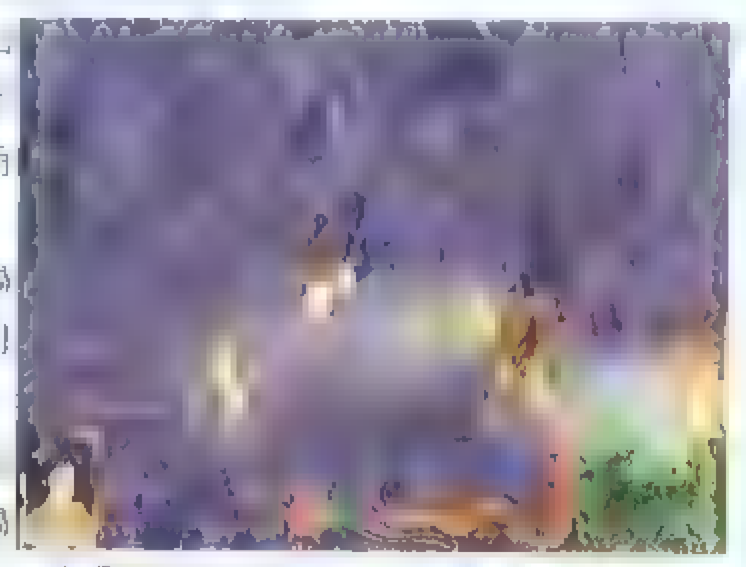


人在城中找了大半天，仍無人在城中找到大葵等物品，不過探聽到了林家大宅變成鬼宅的緣由、十一口隘地、十　上東西　　與召喚獸、以及柳平兆獄等等訊息。最後回到關風觀，此時又三度遇上馮化等人，原來他是北燕的太子，現因政變而流亡在外，尋求復國的機會，身邊的林大嬸則是赫赫有名的大將軍，秦長風因此心生一計，請林天生以將軍印破除齊劍道長身上的咒術，齊劍道長甦醒後，即傳授秦長風一招「火雲咒」，而且由於他以前也是北燕之子，因此將隨馮化進行復國大業，將破玄陰先鋒宗的任務交給了秦長風。

秦長風與小夕繼續由十一口踏上旅途，途中先拐到晌口街拜訪西美與番玉(東西二怪)，希望能從他們口中問到關於召喚獸的線

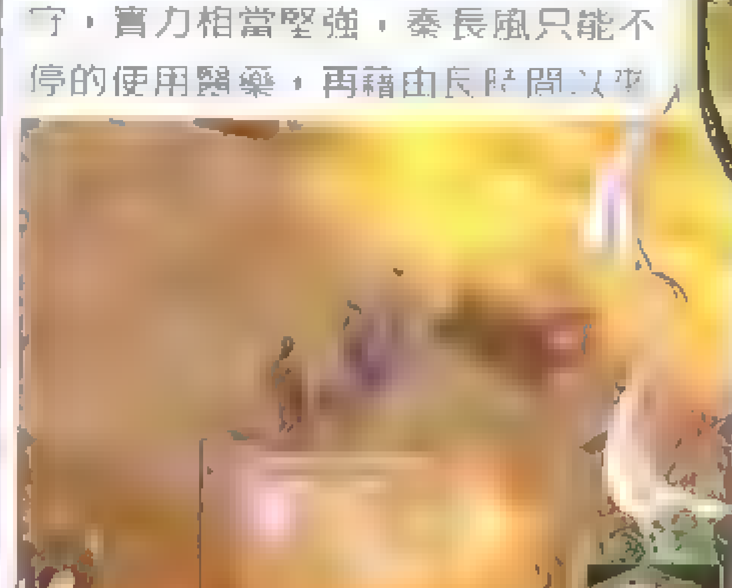


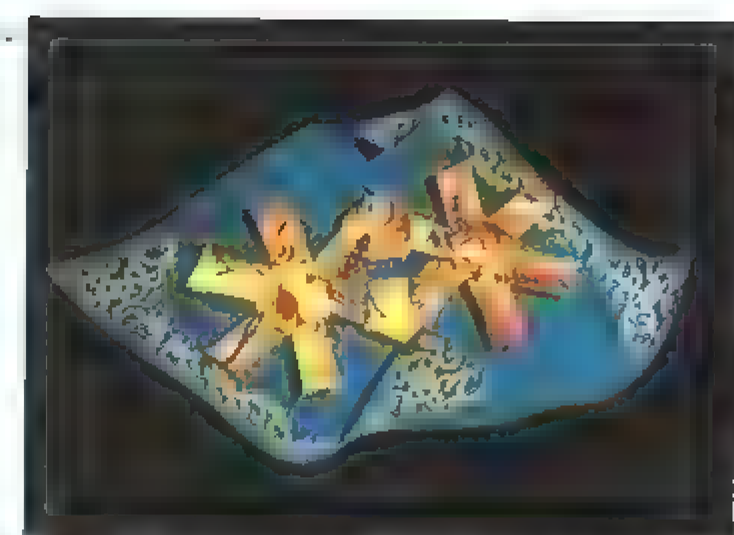
索。不過沒來得及開口就被趕了出來，小夕仍不死心，再度折回人詢問，結果遭到東西二怪聯手攻擊…將他們打敗後，二人分別取出「異書經」與「異詩經」交給秦長風，說是上面記載有下階的召喚獸情報



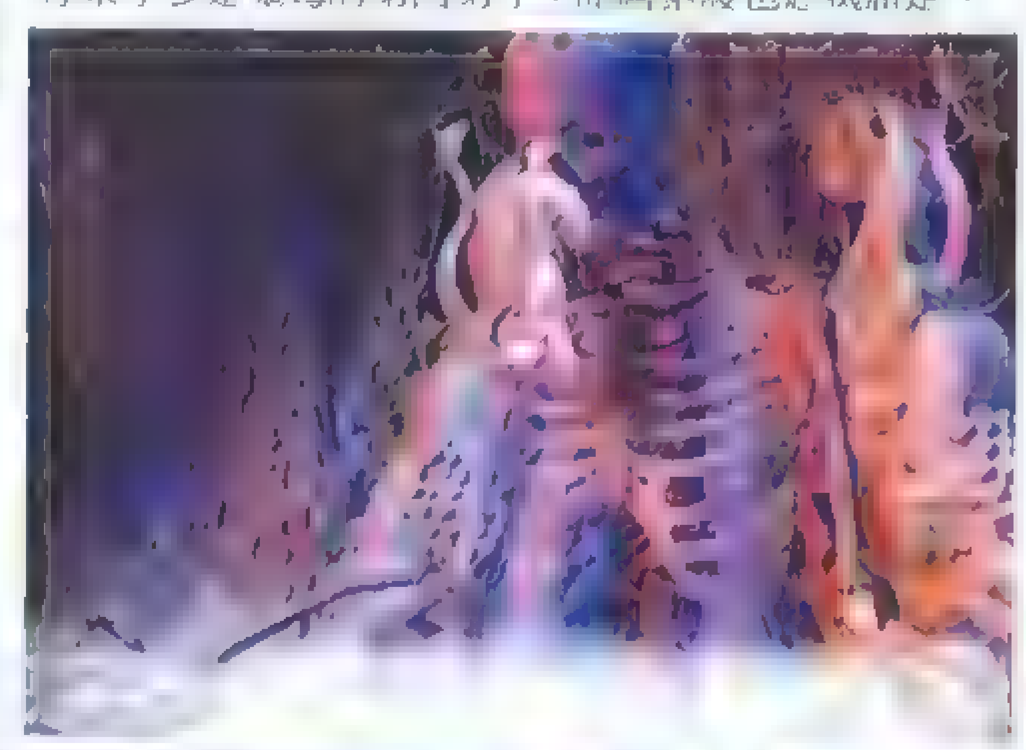
由十一匚到玄陰洗髓泉的所在地，有二條路可走，一條必須經過麋山道、見月洞、濛霧谷、到長恨宮，另一條則是經過漫長的紅花徑。秦長風選擇了麋山道這一條路來走，結果在濛霧谷中，遇上了柳平，他是為了要報以前在常山縣被秦長風所擒的仇而一路追蹤到此。雖然他比以前有所進步，不過秦長風卻比他更強，三兩下就將他殺死，永絕後患。緊接著小夕又在二人決鬥附近的山壁，發現了一首口訣，這是由劍無痕所留下的強力劍招，秦長風當然不會放過這個讓自己更強的機會，又依此學會了劍招「六陽幻化」。

進到長恨宮後，首先依齊劍道長的指示，在飄渺殿中找到了可破解玄陰洗髓泉的「黑色邪符」。繼續進到玄陰殿，這裡是由鬼母的大弟子唐素綾鎮守，實力相當堅強，秦長風只能不停的使用醫藥，再藉由長時間以來

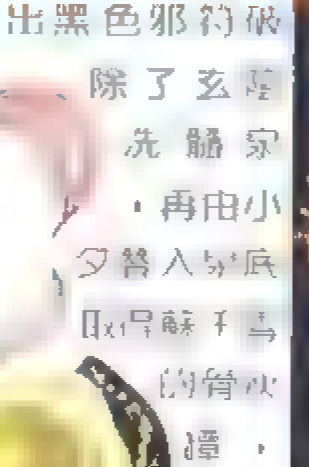


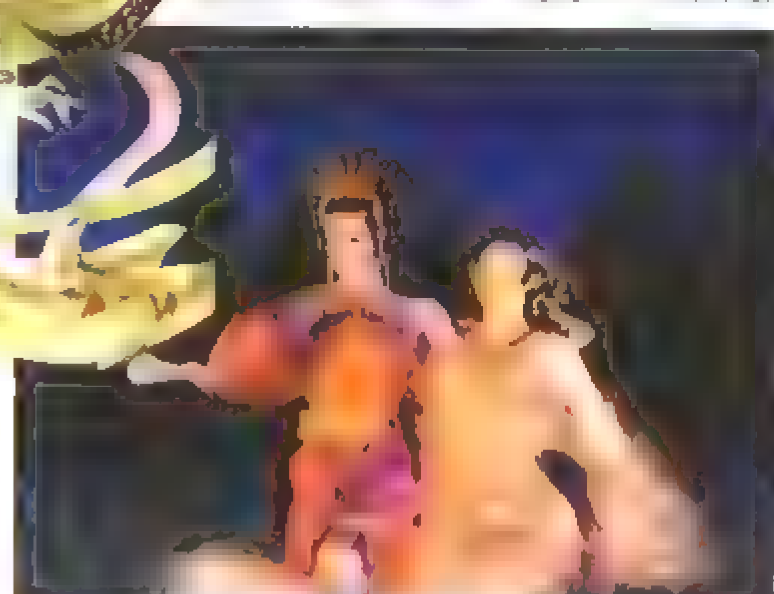


與召喚獸培養的感情，以合體技攻擊才能給予唐素綾較大的傷害。好不容易將她打倒，正想將她完全消滅的時候，一直跟在身旁的小夕擋在秦長風與唐素綾之間，原來小夕是鬼母的第四弟子，而唐素綾也趁機溜走。



雖然未能消滅掉了，不過知道小夕本性不壞且有心回歸向秦長風，仍然接納了小夕，再由剛才的對戰領悟了「冰擊訣」。二人又繼續走向洗髓泉，秦長風趕忙取出黑色邪符破除了玄陰洗髓泉，再由小夕潛入泉底取得蘇千雪的骨灰罈，終於救出了蘇千雪，而小夕也回復了原來的裝扮，與蘇千雪一起加入戰鬥的行列。最後為避免鬼母趕到，二人趕緊由洗髓泉右邊的留山道離開此地。



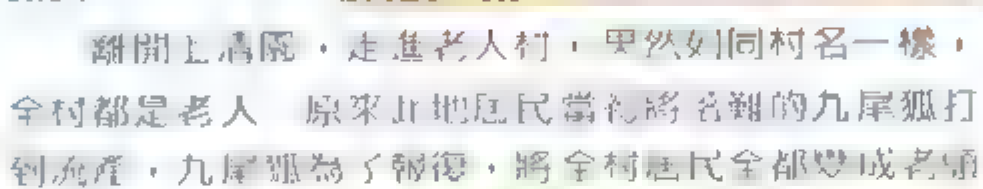


TIP

[illegible]

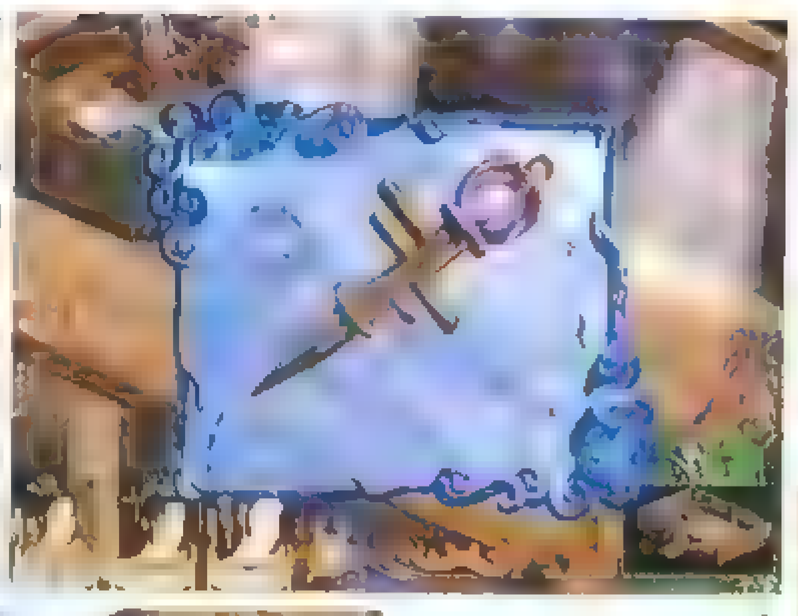
二人離開洗髓泉後，在留山道的出口附近，遇上了九寨溝的土匪頭之一苟得大，他是為自己弟報仇而來，不過一兩下就可將他擊斃，為民除害。

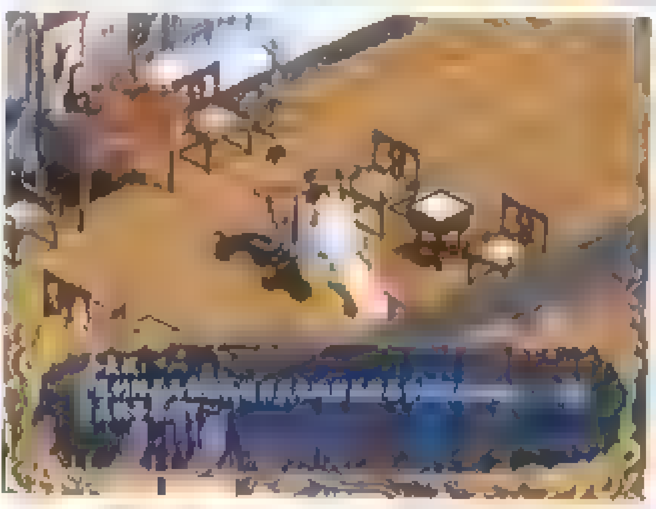
進入狂風坡沒多久，發現一塊石碑上刻有奇怪的文字，原來是記載有只能讓女子修練的「魅影爪」。繼續往前走，見到[illegible]老人方術之，他邀請老人[illegible]他獨一無二的「[illegible]」，不過[illegible]以性命為重，婉拒了他的好意。由狂風坡往上走，來到上清園，這裡是由[illegible]道長的徒弟烏恆看守，他是個心高氣傲之人，偏偏小夕也是個鬼靈精，口舌更不饒人，二人話不投機，烏恆當場向秦長風下了戰帖，邀他到觀武台比武。



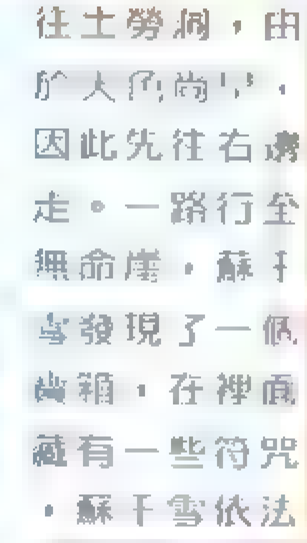
離開上清園，走進老人村，果然如同村名一樣，全村都是老人，原來此地居民當初將名[illegible]的九尾狐打到流產，九尾狐為了報復，將全村居民全都變成老頭子，讓他們也無法體會擁有小孩的喜悅。秦長風依約經百丈林來到觀武台，在進入百丈林時，[illegible]人發現一把鬼劍，秦長風想起曾見過鬼母弟子使用此種武器，依據記憶練成了「鬼劍[illegible]」。再往前走一段路，可在一株倒下的枯木旁，找到一條小徑，可通往一處未來商店

，商店主人可以讓秦長風在「盤古開天刀」及「天外天」二個問題中擇一發問，秦長風當然選擇問天外天的事情，店主略作解釋後，要秦長風取出10000兩來購買通往天外天的鑰匙，答應下來後，店主反而會大方的免費奉送。



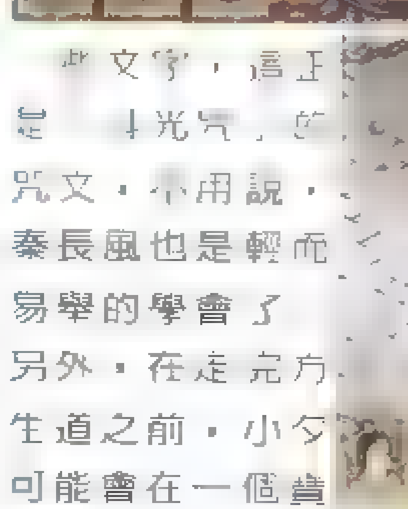


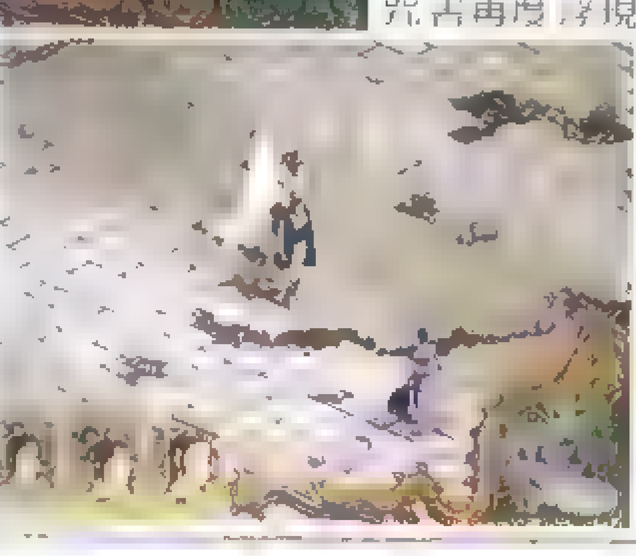
到了觀花台，秦長風[illegible]力讓扁恆敗得心服口服，又談到秦長風一行的目的是要去消滅鬼母等人，但卻找不到路前進，扁恆因此建議秦長風去找老人村村長取得杏雪園後院鑰匙，到杏雪園找二首詩，回到觀花台吟唱，應該可以感動花精為他們開路。

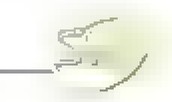


一行人依扁恆所言，取得鑰匙，也在杏雪園的西廂的柱子、東廂的牆壁、及花園的一角各找到一首詩和一幅杏玉圖，蘇千雪還在東廂找到一隻幻獸（如果玩家有用遠傳WAP養幻獸的話，可以利用手機會將牠傳送到遊戲中來）。找齊二首詩後，先在老人村逛一逛，補給一下，結果在雜貨店前遇見梅務之，他可以為秦長風解讀古周文冊，讓秦長風練成「寒冰咒」。另外秦長風之前購買的神光圖，也被梅務之認為是真品，建議秦長風在晚上時到天光洞，將會有意外的收穫。

二人再次來到觀花台，讀起黃書生所作的二首詩，深受感動的花精果然出現，並且打開被花草封閉的一條路，左邊可通往天光洞，右邊則可通往土勞洞，由於天色尚早，因此先往右邊走。一路行至無命崖，蘇千雪發現了一個書箱，在裡面藏有一些符咒，蘇千雪依法修練，習得「水鬼咒」。再走至方生道，秦長風發現了一道白光與懷中的斗光咒互相呼應，原先空無一字的咒書再度浮現出文字，這正是「斗光咒」的咒文，不用說，秦長風也是輕而易舉的學會了。另外，在走完方生道之前，小兮可能會在一個寶







箱中發現第[illegible]隻幻獸，不過機率極低。

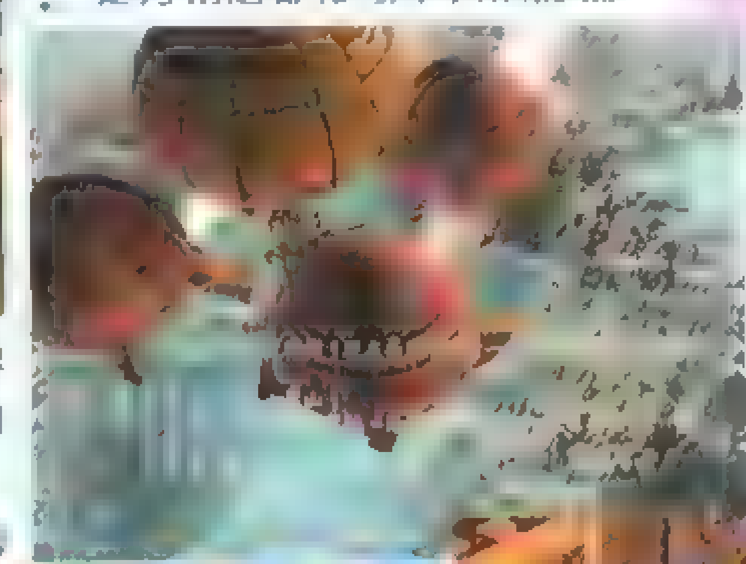
走進玉關觀，見到的不是鬼母，而是鬼母的[illegible]弟子夏凌玉，她不改生前嗜殺的本性，因此秦長風毫不遲疑的將她完全毀滅掉，而在她魂飛魄散後，地面出現了一本咒書，但只有與夏凌玉同為鬼魂的蘇小雪可修練這招「還魂咒」。

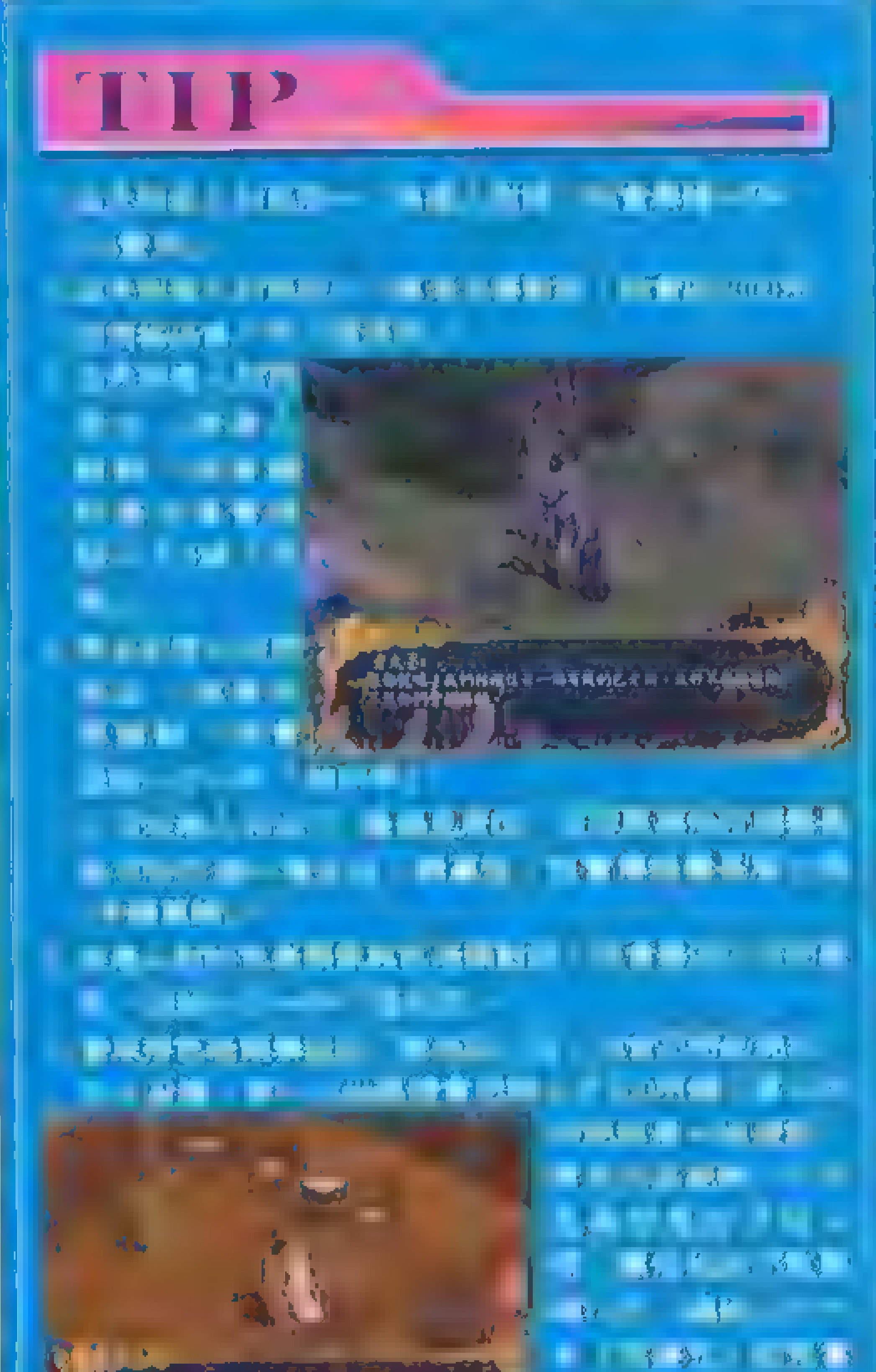
雖然打倒了夏凌玉，不過二人並不以此為滿足，仍然繼續在玉關觀找尋線索，最後在上方櫥箱的旁邊，發現了一道時空裂縫，進入一個奇妙的地點，也遇上了一名女子，由她那裡，秦長風學到了一招記載在戰神圖錄的武人招式「大地震神」後，又回到了真實世界中。二人這時看看天色已晚，又不知該到哪找尋鬼母，於是先依梅務之所言，來到大光洞，結果神光圖在這裡顯現出它的用途，讓秦長風得以學會一招「神光訣」。

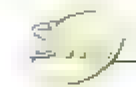
二人先回到上清閣找高道長討論下一步的去向，可是島上所有的路線全都被封阻住了，正當大家一籌莫展時，小夕突發奇想，建議搭乘飛天燈越過阻礙，直接飛往風陵村，雖然大家都感到有些不妥，不過這似乎是唯一可行的辦法了，因此一等天亮，二人便去到狂風

坡找方術之啟動飛天燈將他們送往風陵村。

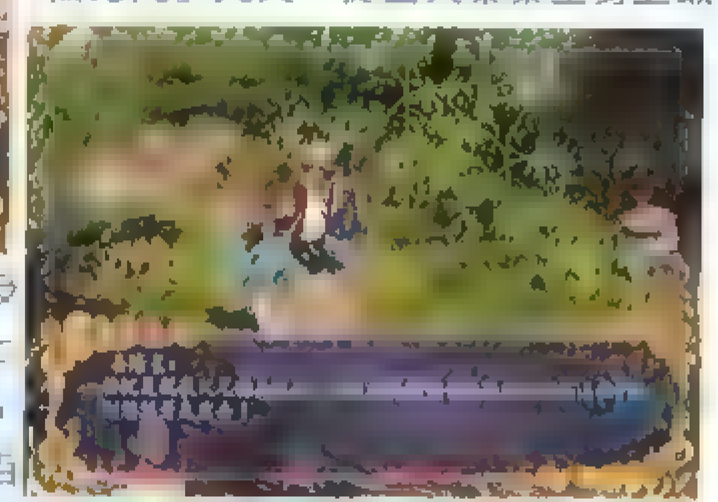
飛天燈是順利啟動了，可是方術之卻在空中突然捉狂，說是見到了他的愛妻，就這樣跳進了空中，失人操控者的飛天燈當然就這樣墜毀了，秦長風和小夕也昏厥在七武山中…







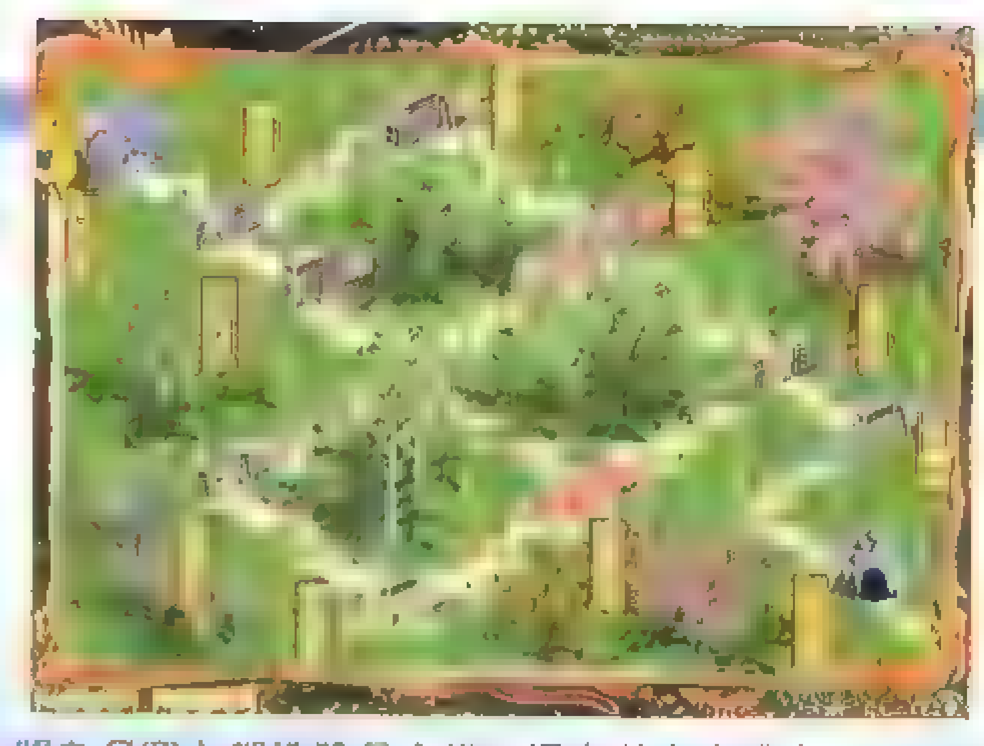
人醒來時，居然是被關在風陵村楊家莊的地牢中，而蘇千雪的纏魂鎖當然不會有事。據她所說，二人是被風陵村的村民當作九滿寨的奸細而被捕，正好楊莊主派人來將他們帶至大廳，秦長風當場表明身分，將誤會解釋清楚，並且與楊家莊眾人及飛劫道長共商消滅九滿寨的計劃。最後決定，由小夕在九滿寨各



寨的糧倉中貼上火符，蘇千雪負責打開寨門，秦長風與飛劫道長則一起潛入各寨誅殺首腦，而且為了加強秦長風的功力，飛劫道長還傳授了他一招防禦性法術「無為咒」。

是夜，九滿寨火光沖天，眾人也開始大舉攻打九滿寨，首先遇上的就是鎮守百刀寨的連娘子，她也就是老寨主的老婆，與秦長風的上次遭遇，可說是仇人相見分外眼紅，二話不說隨即開打。不過區區一名土匪婆當然不會是秦長風的對手，三兩下就下地獄去見她老公了。

這個九滿寨，共分九個山寨，彼此環環相扣，其間的通道錯綜複雜，要想將所有的寨主一一誅殺，還得來來回回跑個好幾趟。不過即使如此，秦長風二人還是順利的跑遍九個寨，讓各寨寨主一一作了秦長風的劍下亡魂。等到

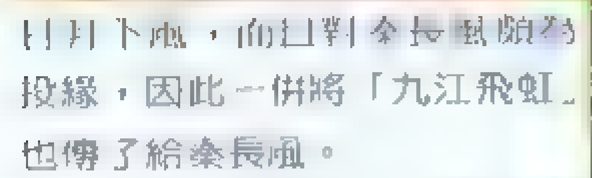


將九名寨主都誅殺了之後，楊家莊主也帶人殺到臥馬寨，並且救出了馬商人孫伯通，這次的剿匪行動可以說是順利成功。而秦長風還在百刀寨中的寶箱中發現了「百刀咒」咒文、從雷火寨寨主身上取得雷火珠，以及從臥馬寨寨主身上搜到一本咒書，分別學成了「百刀咒」、「雷神咒」、及「行獄咒」。

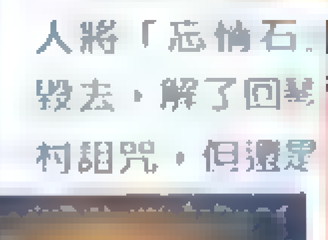
剿匪之行獲得大成功，一行人又回到楊家莊，孫伯通離開，蘇千雪及小夕則重新加入隊伍。不過在離開之前，楊莊主又提起回鄉村因為多月前的詛咒而變成了飛禽村，秦長風當仁不讓的志願擔負起解除這個詛咒的工作。

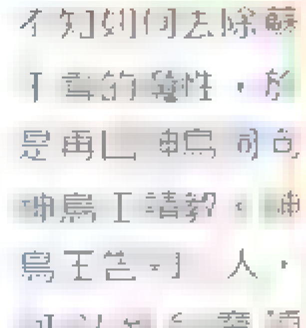
首先經由風陵村來到飛禽村，在這裡發現了一個古老的燈籠，小夕也在這裡學會了「靈燈咒」，還發現了一本

可讓秦長風習得「伏土咒」的遺書。原來這是九江飛虹所故意遺留下來的，目的是要找出一位曾練過劍無痕劍法的人，（正好秦長風已經學會了「六陽幻化」）好與劍無痕的傳人論劍，一番較勁之後，九江飛虹不但甘拜下風，而且對秦長風頗為投緣，因此一併將「九江飛虹」也傳了給秦長風。

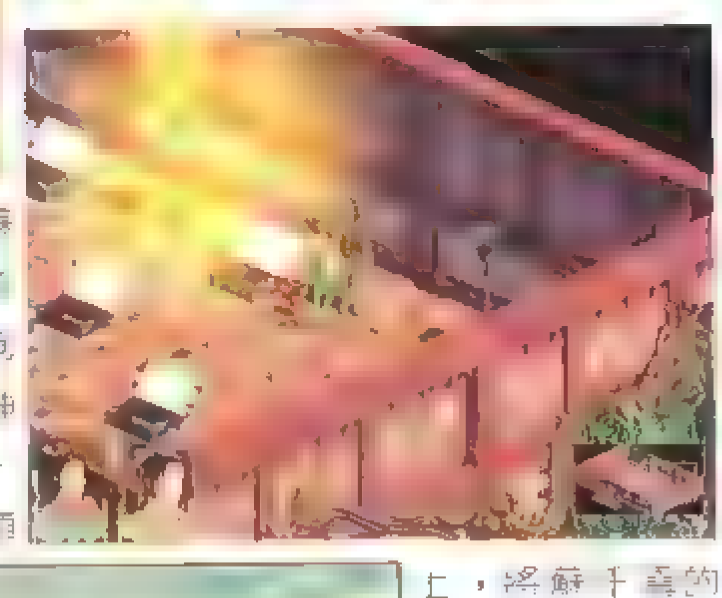


走過九溝寨，卻在神鳥洞前因為言語不通被神鳥族人擋下，二人只好回到風陵村尋求鳥語人孫百爾的幫助，取得「鳥語集」，再次來到神鳥洞，這次順利的會見了神鳥王，而且由於秦長風有意幫飛禽村民解開詛咒，因此神鳥王也大方的讓秦長風等人透過捷徑前往忘情宮，不料就在途中經過鬼仙洞時，蘇千雪在洗髓泉所沾染上的魔力受到激發，因此被吸離秦長風身邊，二人只好趕去追去，在忘[illegible]見到被鬼仙控制心智的蘇千雪，秦長風雖然不忍對蘇千雪動手，不過還是忍痛將她打倒，收入傘中。



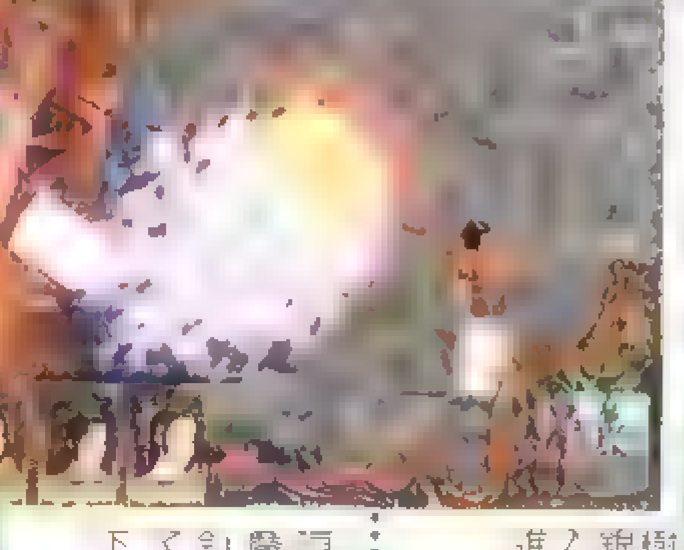


繼續來到忘情宮，負責鎮守鬼母根據地—絕陽宮鑰匙的李月嬋果然不是省油燈，二人經過一番苦戰才將她打倒。打倒之後撿到一把奇怪的鑰匙，二人就用這把鑰匙在忘情宮的最深處開啟了一處密室，終於在密室中找到讓回雁村民全都變成飛禽的「忘情石」，以及最重要的一把「絕陽宮鑰匙」。雖然二人將「忘情石」毀去，解了回雁村詛咒，但還是不知如何去除蘇千雪的魔性，於是再回神鳥洞向神鳥王請教，神鳥王告訴二人，可以到[illegible]道上，將蘇千雪的魔性轉移至紙符人身上，再將紙符人毀去即可，最後還送佛送到西天的派族人將二人送至釘魔頂。



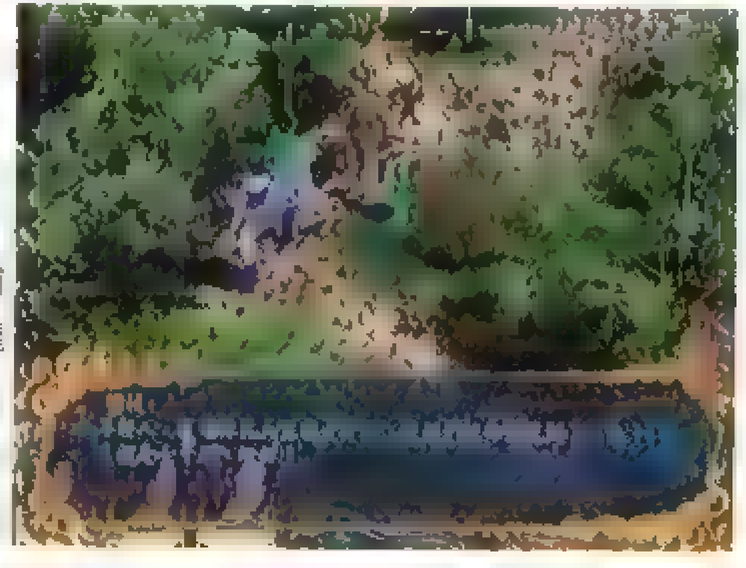
TIP

到了封魔頂，秦長風立即取出帶有蘇千雪魔性的符人，將符人打倒後，蘇千雪便恢復本性且甦醒了過來，這時三人才有時間仔細觀看周圍的環境。見牆上寫滿了上古文字，恰巧此時妙語人出現，為他們翻譯牆上的文字，也述說了上古時代道天、佛圖、魔神三人的故事，末了甚至表示天下即將大亂，也不知是真還是假。妙語人離開後，三人再將封魔頂繞了一遍，結果又在牛伬發現一片透明的東西，蘇千雪便依據上面的文字練成「鬼封傘」。

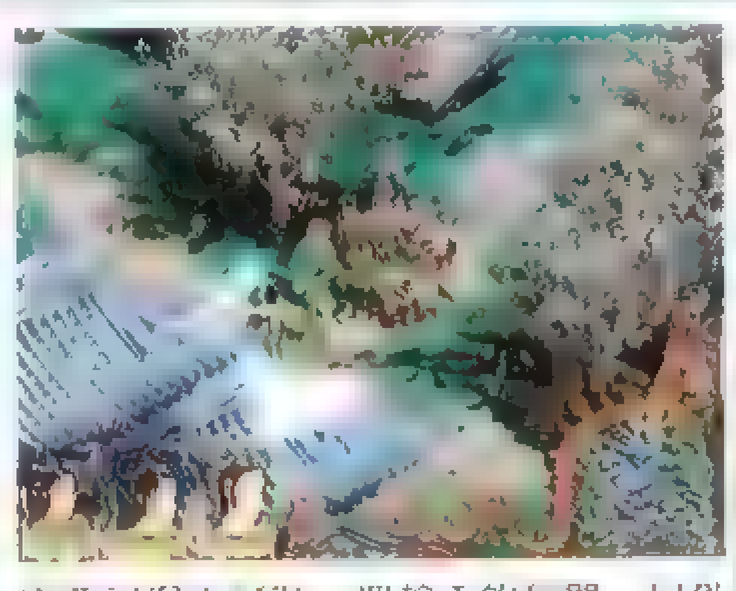


下了封魔頂就到銀樹大街，入城後便遇上左康，也將眾人帶至呂家莊，原來北燕叛臣西門開山帶人追到了北燕太子馮化，導致馮化與赫將軍父女失蹤，孔宣便是與左康共同尋求呂家莊主人呂元帥的協助。經過眾人分析附近的地勢後，認為馮化應該是躲在山衣洞中，為避免打草驚蛇，眾人決定採聲東擊西之計，讓呂家的二位公子誘開西門開山的注意，而由秦長風等人前往銀樹左旁的山衣洞尋找馮化等人。

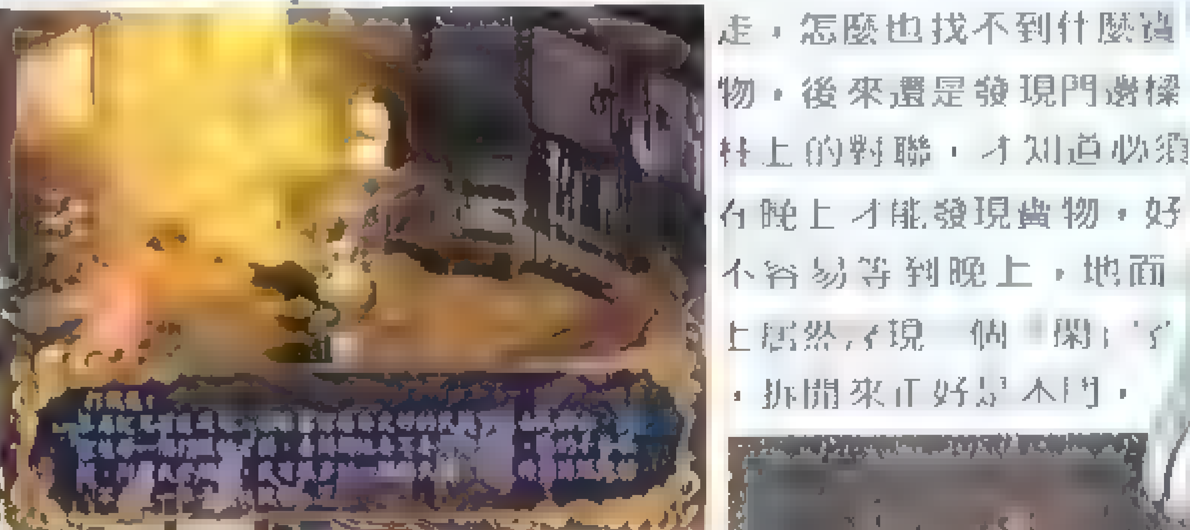
商議既定，眾人分批動身，途中必須先經過朵山道，在那裡發現了一柄黃金劍，而在進入銀樹大街前，又遇遇一名盜賊的騷擾。將盜賊打倒後，追捕他的官差也趕到了，依懸賞文告交給秦長風1000兩銀的賞金。



進入銀樹大街後，打聽到了一些消息，據武器店的老闆說，天南



山上有個技藝高超的鐵匠，可以為人打造許多好武器，有時間的話一定要記得人訂製一把趁手的兵器。另外，眾人在街道上巧遇花衣神姑，她很喜歡小夕的一張甜嘴，就教了小夕一招「風神爪」。



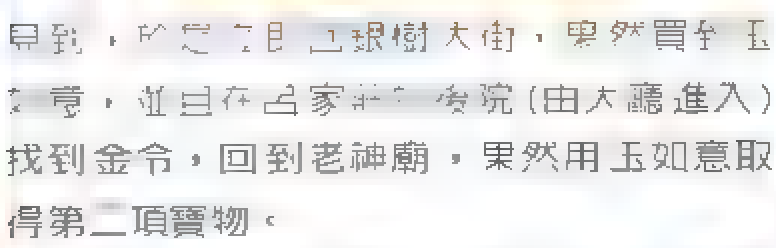
走到銀樹湊旁，發現銀樹大街對外聯絡的橋樑已經斷裂，而山衣洞就在橋的旁邊，最後終於在山衣洞的最深處發現了馮化等三人，除了述說當日馮化與孔宣等人散失的經過，馮化還將山衣洞中所記載的「四方咒」咒文，翻譯給秦長風修鍊。

眾人回到呂家莊後，孔宣也剛風趕到，他已經事先到天南戰場視察西門開山所擺下的誅仙陣、戮切陣、及落魂陣三陣，據言此三陣非常厲害，應該是有法寶壓陣，而要破除壓陣法寶，必須要以「老子青衣」破「誅仙劍」、「鄉古鐸」破「戮天劍」、「推觸簡」破「分心爪」才行，至於此三寶究竟在哪，據小夕猜測，有可能就是藏在三老地，也就是老仙祠、老神廟、及老林寺的三件法寶。至於找尋三件法寶的任務，自然又落到了秦長風二人的頭上，孔宣表示，只要找齊這三件法寶，便到天南戰場與眾人會合。

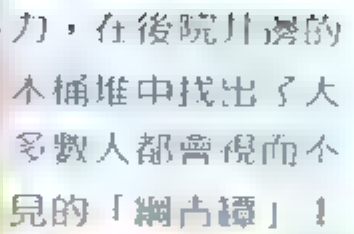
秦長風想起武器店老闆曾提過天南山上有名技藝高超的鐵匠，不如利用這難得的機會請他打造一門趁手的武器，於是先往天南山而行，結果小夕在山上發現了一道咒語，習得「無傷咒」，而秦長風也順利的找到這名鐵匠，言明三天後可完成。

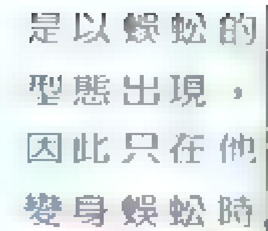
下了山，先往「老仙祠」走，怎麼也找不到什麼寶物，後來還是發現門邊樑柱上的對聯，才知道必須在晚上才能發現寶物，好不容易等到晚上，地面上居然出現一個「關卡」，拆開來正好是木門，果然「老子青衣」就藏在大門中。

繼續轉往「老神廟」，那裡倒是一眼就瞧出「推觸簡」握在神像手中，推測應該將某樣物品放到神像的另隻手上才能取得「推觸簡」。可是要放啥東西呢？這時在地上發現陸吾塔留下的線索，指出金劍、金令、玉如意中的某樣物品可以撥動機關，而這時身上已有金劍了，剩下的金令有可能是軍隊中的東西，那麼該是在元帥府(呂家莊)。至於玉如意則一手曾在雜貨店中見到，於是立即回銀樹大街，果然買到玉如意，並且在呂家莊的後院(由大廳進入)找到金令，回到老神廟，果然用玉如意取得第二項寶物。

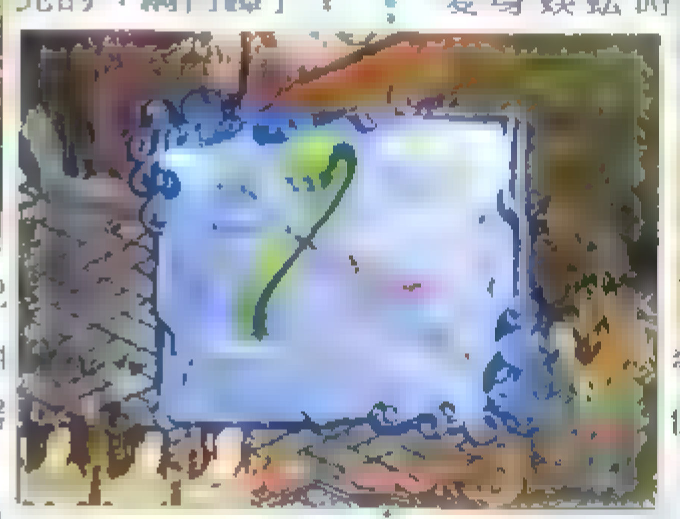


再繼續經由「漢墓城郊」抵達「老林寺」，在那裡女性發揮了細心的觀察能

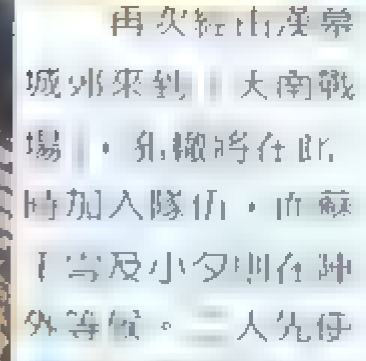




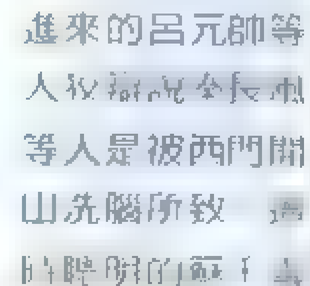
力，在後院井邊的木桶堆中找出了大多數人都會視而不見的「網古譚」！

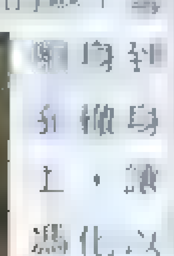


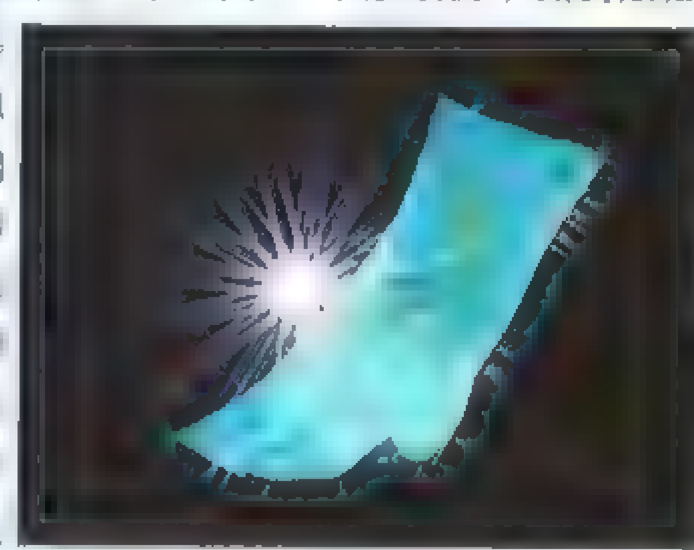
收集齊了[illegible]樣貴物，看看時間也[illegible]經過了與天南山鐵匠約定的[illegible]天期限，於是先往天南山取得強力武器「大鼎」。



再次經由漢皋城郊來到「天南戰場」，孔徹將在此時加入隊伍，而蘇于雪及小夕則在陣外等候。三人先使用老了青衣贈的秘訣[illegible]仙陣，找到藏在陣中的「誅仙劍」破了此陣，而在進入「萬仞陣」前，孔徹發現了一片玉片，秦長風也根據玉片上的經文練成「化血[illegible]」，接下來依法炮製，在「萬仞陣」中找到「戮天劍」、在「落魂陣」找到「分心爪」，終於將[illegible]陣破除。







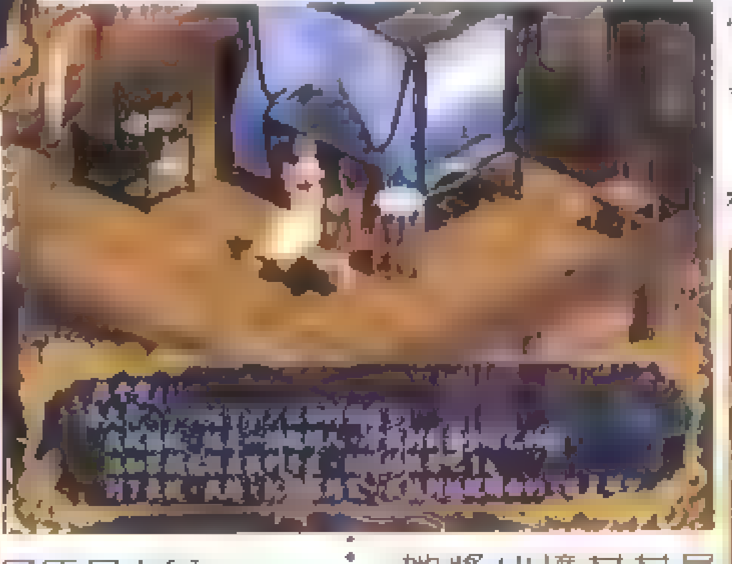
繼續追到「百戰碑」，見到西門開山，他透露出其實馮化才是弒父篡位的元兇，但因事蹟敗露才[illegible]亡中原，二人當然不信，於是與西門開山展開一場龍爭虎鬥，只見西門開山形體多變，不知哪個才是真身，不過注意到他在攻擊時必定是以蜈蚣的型態出現，因此只在他變身蜈蚣時發動攻擊，果然將他打倒，頻臨死亡的他仍不斷指稱馮化才是一切動亂的罪魁禍首，這時背後一陣箭雨射來，原來是馮化從背後暗算孔徹與孔宣…這時真相大白，而馮化則被一直跟在後面的蘇于雪二女擒下，不過他仍不斷對隨後進來的呂元帥等人狡辯說秦長風等人是被西門開山洗腦所致，這時聰明的蘇于雪[illegible]到孔徹身上，讓馮化[illegible]無可抵賴，只好挾持赫大娘，誰知赫大娘覺得對不起眾人於是自刎而死，馮化也立即被赫替所殺，赫替並且取出一本武功秘笈，交給秦長風修練成「龍嘯長天」，事情發展至此可說是急轉直下，但也迅速的告了一段落。

場景一轉，秦長風三人來到「登天峰」，遇見了婦人與[illegible]飛刺，[illegible]飛刺[illegible]之位、[illegible]劍」、[illegible]刀」、一併傳授給秦長風，而如果秦長風願意留下[illegible]的話，可獲得[illegible]，這[illegible]選擇將會影響隨後事情發展的走向，而正在進行中的陰謀能否成功，也都在秦長風的一念之間。

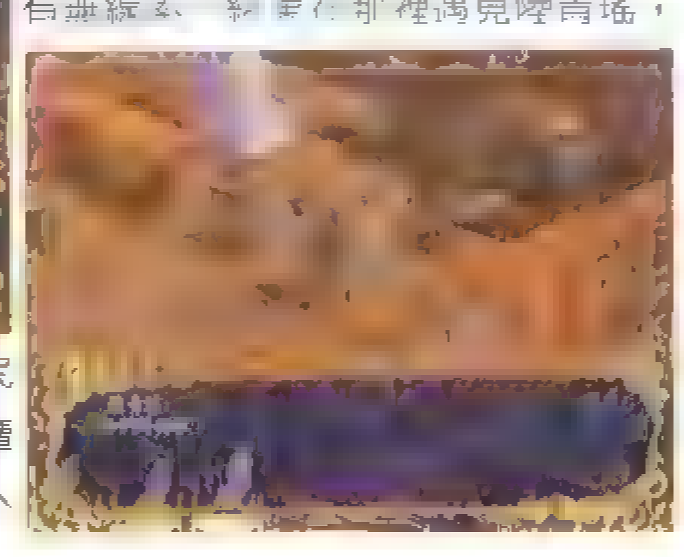
TIP

[illegible]

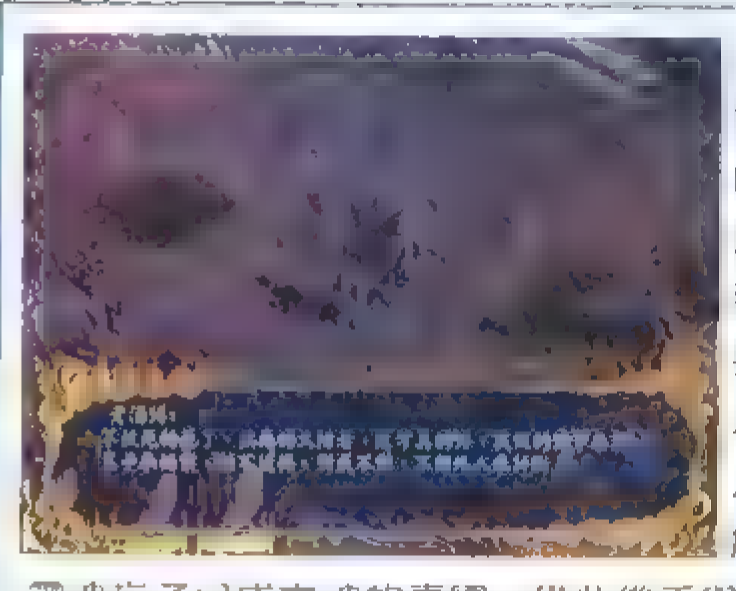
走下眷大峰，又再度遇到馬騰，原來他的女兒又被抓了，這次抓她的是九尾狐，馬騰也知道不是九尾狐的對手，因此將闖大王…約秦長風，希望秦長風能再度為他救回寶貝女兒。



走進仙境村，大白天的，街道上卻一個人都沒有，大概是如小夕所說的這裡的居民其實都是亡魂吧！向客棧小二打聽，得知這裡最老的居民是住在天湖的老酒鬼，有關於任何事情都可以去找他，於是決定先找老酒鬼探聽關於「鏡水[illegible]天」的事情，不料老酒鬼就是老酒鬼，整天醉言醉語的，沒辦法，只好再去「仙人廟」看看有無線索，結果在那裡遇見陸青瑤，她將仙境村村民一夕間橫死的遭遇全都告訴衆人

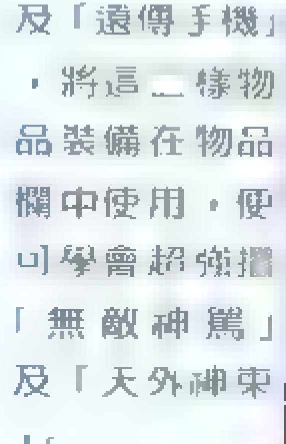


仙狐奇緣全劇情解析 白皮書



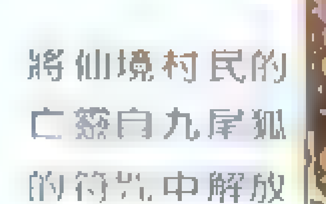
，原來是當年負責看守天湖的老酒鐸，因酒醉誤事，導致全部村民都遭淹死。正巧九尾狐需要衆人膜拜，於是施法讓村民的靈魂忘了已成亡魂的事實，從此幾乎與世隔絕，而老酒鐸也自願為九尾狐看守鏡水洞天，因此要由鏡水洞天上絕陽宮，就必須先過老酒鐸這一關，並且讓衆亡靈知道其實自己已死的殘酷事實。

再度前往天湖找老酒鐸，這次他雖然十分清醒，可是仍然認為自己的所作所為並沒有錯，甚至表示蘇千雪不也是亡魂？為何不去投胎等語反駁秦長風。

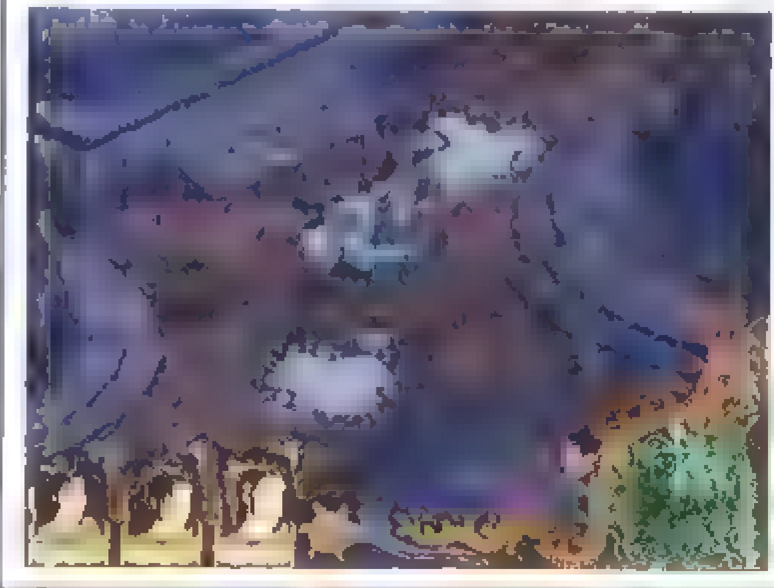


無奈只好前往「魔窟」，再經由「仙亭」或是「刑罰台」前往鏡水洞天。其中仙亭藏有可修習「翻天咒」的寶箱及七彩丸，而刑罰台的寶箱中則藏有「陰風爆」及「南天咒」的咒文。

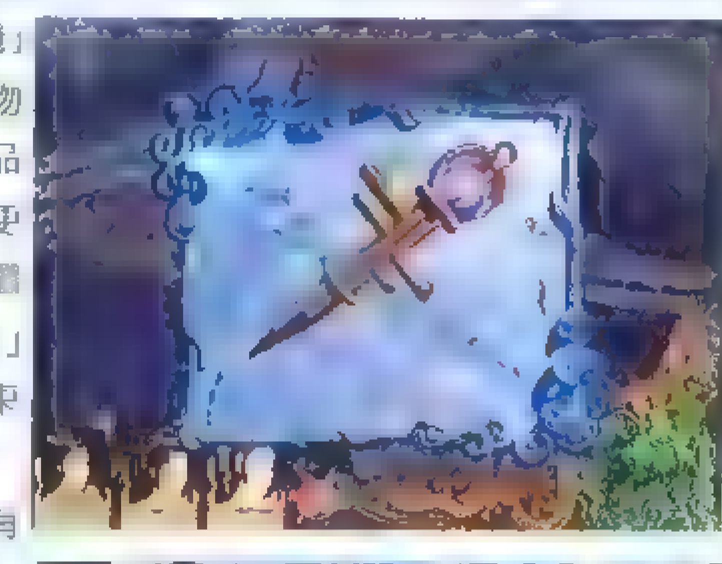
到了晚上，終於可以進入鏡水洞天，老酒鐸就位在鏡水洞天的中央守護著，不讓任何人登上絕陽宮，在與老酒鐸作最後一次溝通之前，可以在鏡水洞天的下方中央找到一個通往「天外天」的入口，不過必須要有「天之鑰」才能進入。



天外天是一個現代化的太空站，秦長風可以在裡面買到各種超強的武器及防具，甚至也可以買到蘇千雪及[illegible]，不過最強的還是一本「罵聖秘笈」

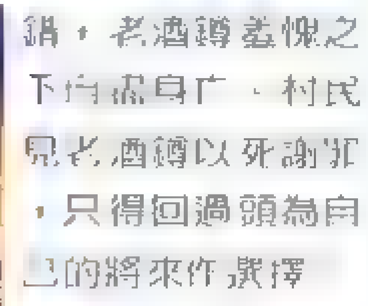


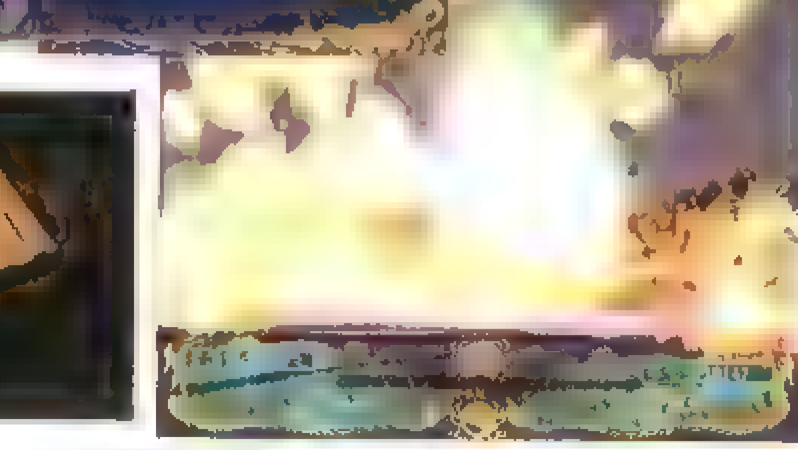
及「遺傳手機」，將這二樣物品裝備在物品欄中使用，便可學會超強擋「無敵神盾」及「天外神雷」。



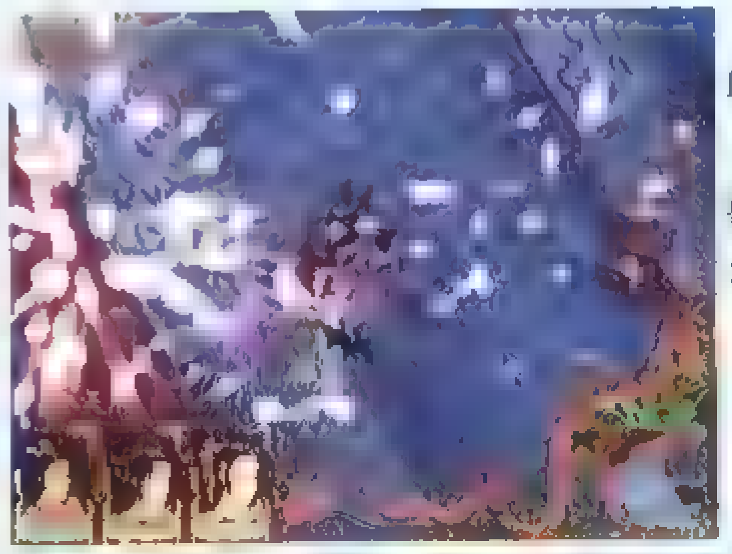
做好所有的補給動作之後，第三度與老酒鐸接觸，

老酒鐸還是執迷不悟，秦長峰等人也只好動手了。將老酒鐸打倒後，秦長風將仙境村民的亡靈自九尾狐的符咒中解放出來，回想起恐怖經驗的村民紛紛指責老酒鐸的過錯，老酒鐸羞愧之下自盡身亡，村民見老酒鐸以死謝罪，只得回過頭為自己的將來作選擇。

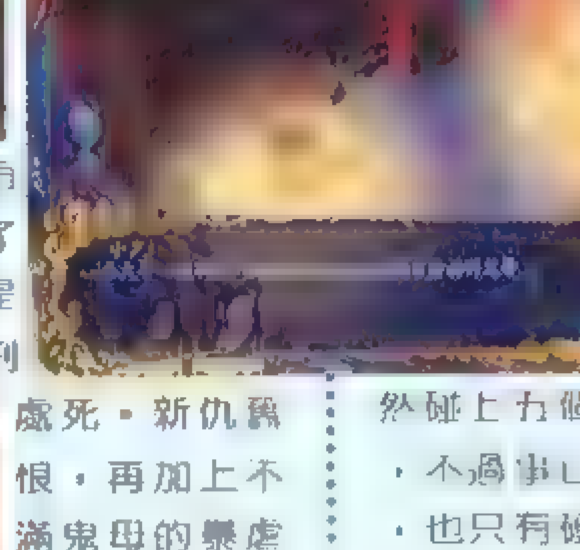




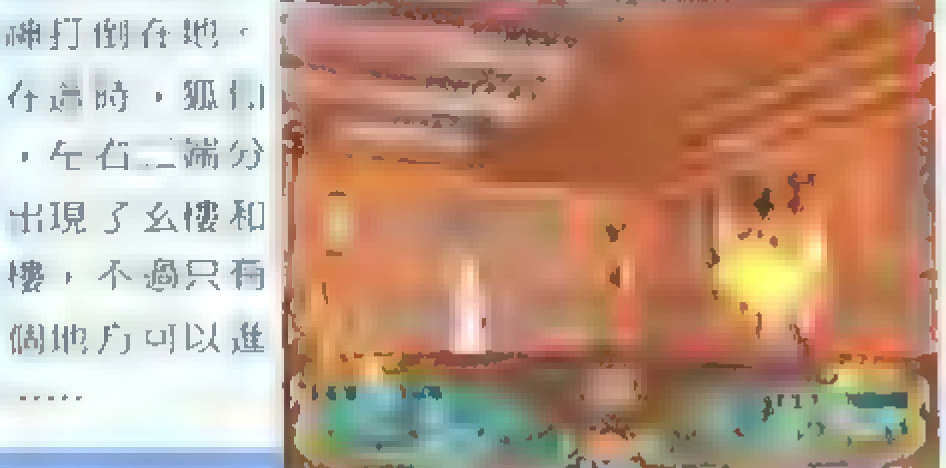
決戰九尾狐



解決了仙境村的事件後，拿出絕陽宮鑰匙，幻化為光球來到九尾狐的根據地——絕陽宮。進入無塵殿沒有多久，不但遇上了九陰鬼母，還見到了一路上幫了眾人許多忙的陸青瑤，許是因為事蹟敗露，陸青瑤慘遭鬼母以酷刑處死。新仇舊恨，再加上不滿鬼母的暴虐，秦長風等人無可避免的與鬼母展開一場生死鬥。好不容易將鬼母打倒，還來不及高興之際，空中居然又傳來鬼母的聲音，原來九尾狐的九條尾巴代表著九條命，眼前的鬼母不過是其中之一罷了，秦長風只好繼續往深處走，不多遠又遇上了雙靈，二人合作，威脅性比起前面所遭遇的九陰鬼母加重了一倍以上。雖然好不容易過了這一關，不過未來還有更嚴苛的考驗等著秦長風！



繼續走進狐仙殿，眼前出現的居然有一…二…三…四……五個鬼母！號稱金木水火土五形神，天啊！雙靈的二人攻擊已經打的相當吃力了，現在居然碰上五個鬼母，不過事已至此，也只有硬著頭皮打了。所幸之前累積的對戰經驗，讓秦長風等人相對耐打，經過艱困的戰鬥後，終於還是將五形神打倒在地。就在這時，狐仙殿，左右二端分別出現了玄樓和秘樓，不過只有一個地方可以進入……

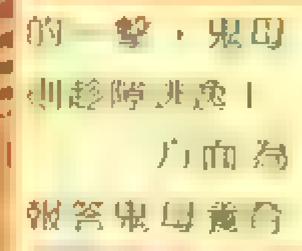


【結局】1

秦長風走進玄樓後，再次遇上曾為手下敗將的唐素綾，不過她毫無悔過之心，一心只想為鬼母效力，然而令人感動的是，唐素綾在被秦長風打敗，即將魂飛魄散之際，仍然懇求秦長風放過鬼母……

一連打倒八個九尾狐的分身後，終於面對鬼母的本尊了，雖然鬼母對秦長風有殺妻之仇，不過秦長風也毀了她八個分身、千年道行之恨，二人的仇恨只有以武力解決。別以為鬼母只有孤身一人好欺負，她也從身邊的聖靈壁召喚出羅漢、金

剛、修羅來助陣，先將鬼母身前的聖靈解決掉，再集中火力攻擊鬼母。正當鬼母即將伏誅之際，小夕突然衝出擋在鬼母面前，承受了致命



的一擊，鬼母則趁隙逃逸！

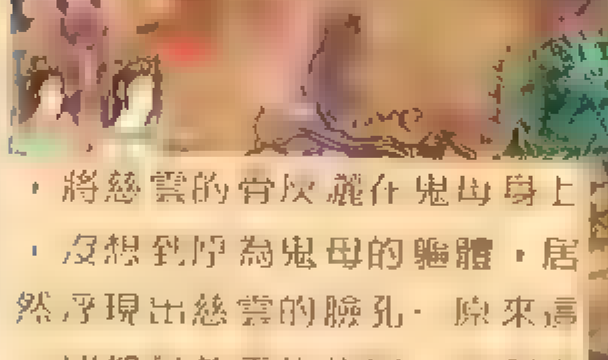
方面為報答鬼母養育之恩，一方面也是可憐九尾狐坎坷的遭遇，小夕就這樣香消玉殞了，不過能死在所愛之人的手中，或許也是小夕的一種解脫吧！

這時妙語人帶著馬凝香的屍身趕到，他告訴秦長風二人，蘇小雪之前所經歷過的玄陰洗髓泉不過是個試驗品罷了，九尾狐真正的目的是要做成一個能真正成為魔神的洗髓泉，而小夕的捨命相救，也讓消滅九尾狐的行動功虧一簣，所幸尚有補救之法。不過接下來的滅狐行動就無須秦長風等人出手了，改由妙語人親手執行，但在這之前，他先帶來馬凝香的屍體，讓蘇小雪得以借屍還魂，蘇小雪當然不會拒絕，因為這是她唯一可以與秦長風長相廝守的機會！

二人走出絕陽宮，這時的絕陽宮已經降至地面，自雲層中灑下的陽光是那麼耀眼，似乎也象徵著二人的未來將是幸福推搡的

【結局】2

走入祕樓，在一個滿是狐石雕的房間找到了九陰鬼母，在二人對何為正確的選擇各有堅持的情況下，其實任何辯論都是多餘的，唯有走上動武一途。在將鬼母打敗後，秦長風依師囑，將慈雲的骨灰灑在鬼母身上，沒想到停為鬼母的軀體，居然浮現出慈雲的臉孔，原來這一切都是慈雲的佈局，他利用秦長風與鬼母的恩怨，設法讓



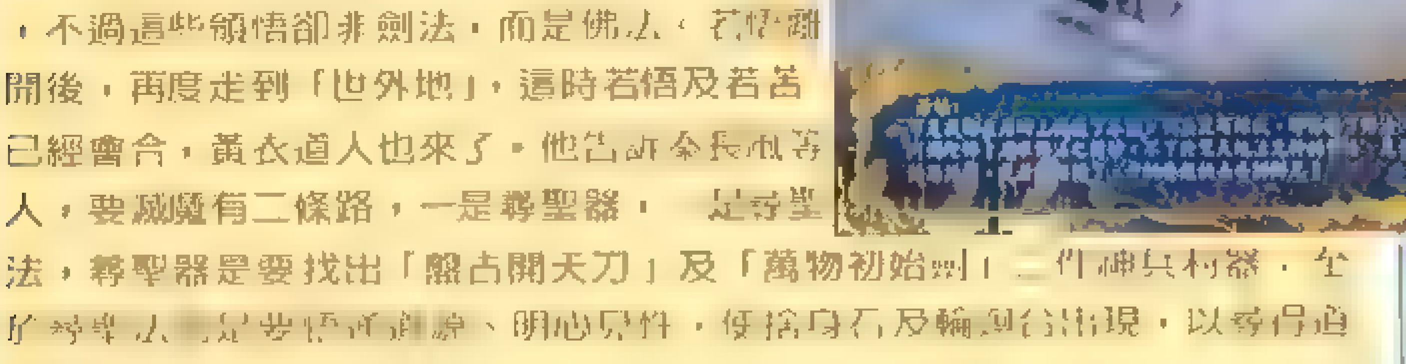
自己以死換生，取得鬼母的九陰之氣，此步雖然凶險，卻也讓他達成了，下一步便是要利用玄陰洗髓泉讓自己成為魔神了！

此時妙語人出現，揭露了慈雲多年來的詭譎用心，不過眼前最重要的不是評論慈雲為人險惡與否的時候，而是要設法阻止他的陰謀，因此妙語人要秦長風等人入「仙宿丹青」，尋找二僧一道，找出阻止慈雲的方法。

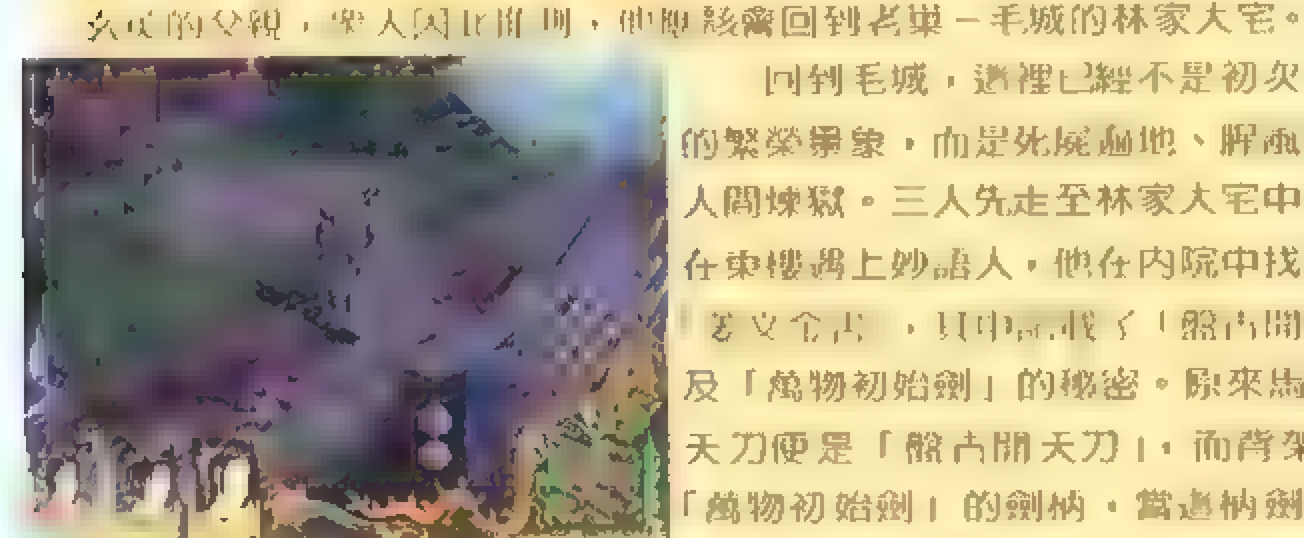
進入「仙宿丹青」沒多久，便遇上二僧一道中的黃衣道人，秦長風向他表明來意後，他要二人先去找苦悟及苦苦二僧，給他時間思考一下對付慈雲的方法。不過在仙宿丹青中走了半天，卻沒有見到任何人，最後還是在一世外天，再度見到黃衣道人，他先詢問秦長風二個問題，讓他對將來可能遭遇

的問題做好心理建設，接下來他又要秦長風先去找若悟，只要若悟能悟通，若苦便能開口，如此佛道才能合一，也才能滅魔。

來到世外亭，終於在這裡找到若悟，他正在苦思劍法，但只悟至第二境，秦長風此時只好先離開這個地方，給若悟時間繼續參悟。再次回來時，若悟便可悟至第四境，如此進進出出多次後，若悟悟通了六個境界－悲傷、悲痛、悲憤、求死、慈悲、本相，不過這些領悟卻非劍法，而是佛法，若悟離開後，再度走到「世外地」，這時若悟及若苦已經會合，黃衣道人也來了。他告訴秦長風等人，要滅魔有二條路，一是尋聖器，一是尋聖法，尋聖器是要找出「盤古開天刀」及「萬物初始劍」二件神兵利器，至於尋聖法，則是要悟通道源、明心見性，使捨身石及輪迴台出現，以尋得道真佛論。



雖然知道了滅魔的方法，不過做起來卻不是那麼容易，因此當三人走到丹青鎮時，決定先找慈雲，看看他的狀況再決定該如何對付他。接著，黃衣道人又出現，將慈雲的身分對三人說明，原來他是九尾狐的情人林玄英的父親，眾人因此推測，他應該會回到老巢－毛城的林家大宅。

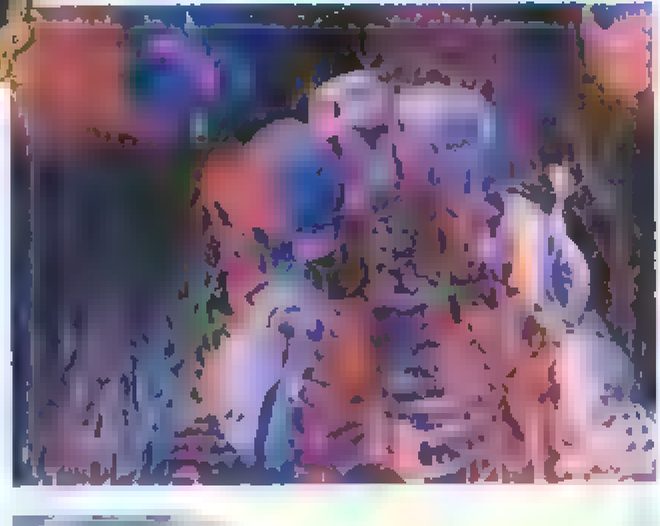


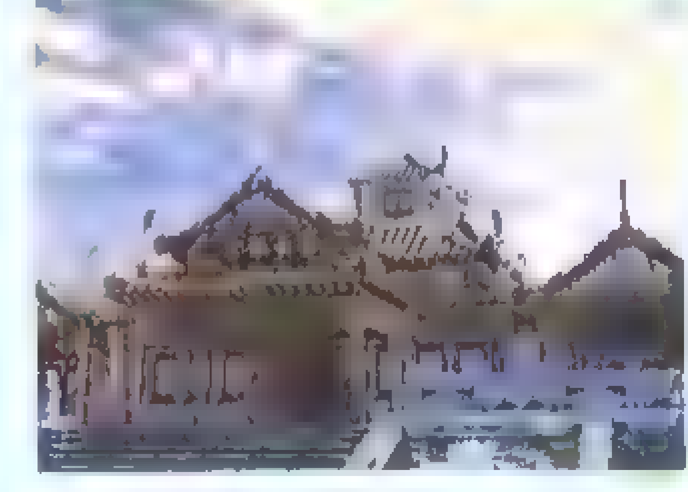
回到毛城，這裡已經不是初次來到時的繁榮景象，而是死屍遍地、腥風血雨的人間煉獄。三人先走至林家大宅中搜索，在東樓遇上妙語人，他在內院中找到一本「玄文全書」，其中記載了「盤古開天刀」及「萬物初始劍」的秘密。原來馬廄的鍘天刀便是「盤古開天刀」，而背架則是「萬物初始劍」的劍柄，當這柄劍遇上魔神時，封印劍身的能血便會失效，就這樣，秦長風獲得了二件聖器。

雖然找到了對付魔神的二件聖器，已經可以設法找出慈雲消滅掉他，不過為了能有多幾分的勝算，可以在毛城附近看看有沒有東西可增強自己實力的方法。首先，可以在屍堆中找到一件藏有「東門傘」另外的寶箱，至於原有的店舖，也有不少物品散落一地，其中不乏許多強力的武器盔甲。

而後來到廣場時，蘇千雪居然能與她在陰間的父母取得聯繫，原來閻王藉由二老表示如果秦長風要滅魔，必須讓蘇千雪輪迴、小夕捨身，以聖法來消滅魔神。至於是要以聖器、或是以聖法滅魔，就看個人的決定了。如果決定採用聖法的話，可以到十三口，在那裡，蘇千雪將有所領悟，也因之尋得輪迴台，輪迴轉世，秦長風則可習得「佛圖枷鎖」；至於小夕的悟道地點，則是在閻風觀大殿中，在小夕悟道後，秦長風也可習得「道字真言」。

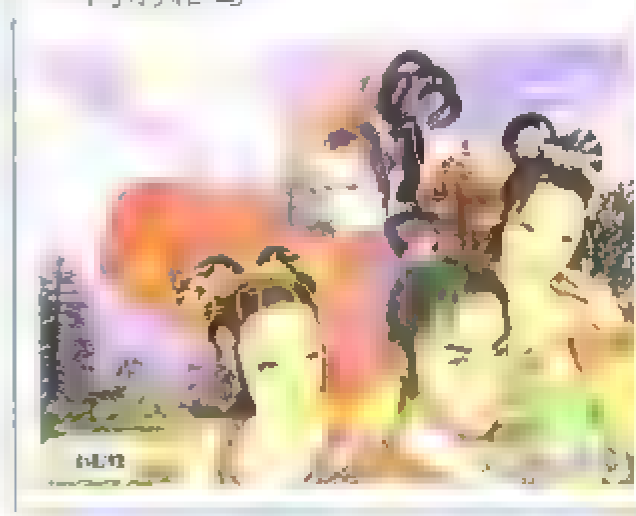
等到做好一切準備後，經由林家大宅的西閣，找出一條秘道，通往洗髓泉，與慈雲做最後的對決。大概是當天之大，已無人是自己的對手，因此慈雲毫不避諱的說出整個事件的經過。原來自秦長風一出世，便落入慈雲的算計之中，九尾狐與林玄英那始亂終棄、充滿悲劇的戀情也是他一手促成的，這導致了九尾狐落入魔道，而蘇千雪的死亡更與慈雲脫不了關係，這一切一切的陰謀，都是為了要成就慈雲的魔納之咒。現在他終於成功了，也難怪他要和盤托出，以顯示超凡的謀略，不過慈雲千算萬算，卻忽略了秦長風已經取得二件聖器，其威力足以消滅魔神。一番苦鬥之後，終於將慈雲消滅，也將洗髓泉這塊極陰之地永遠地掩埋起來，秦長風三人攜手走出秘洞，迎向燦爛的明天……





後記

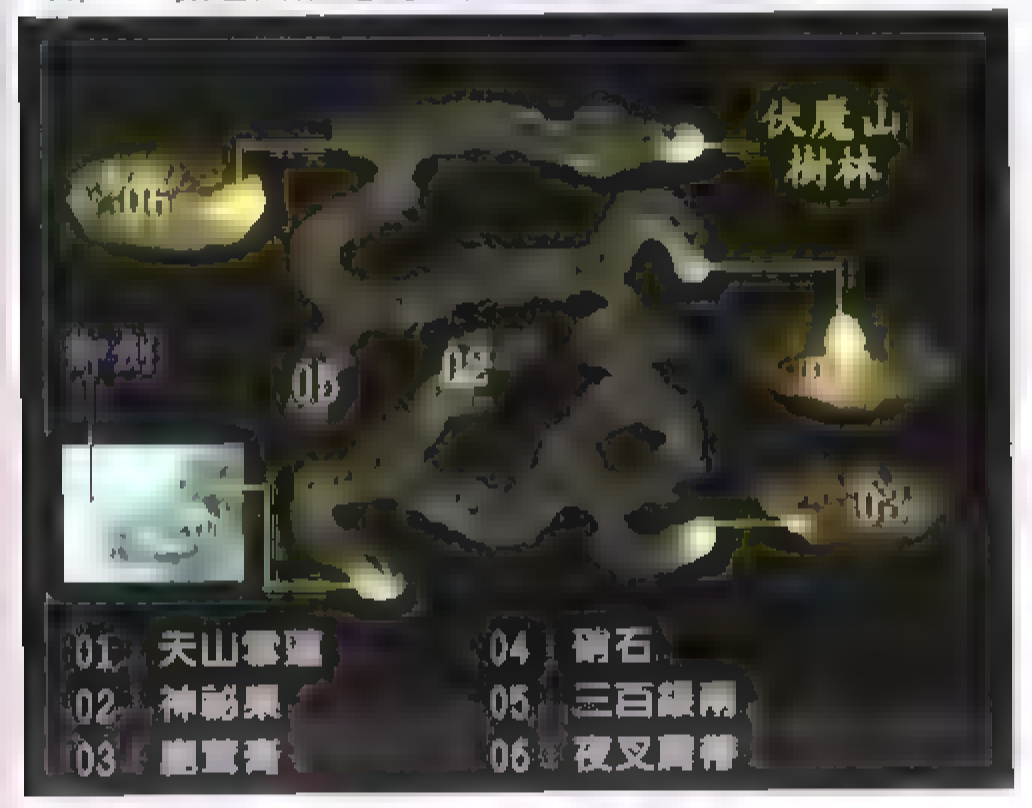
「仙狐奇緣」共有4種結局，一種是發生在玄樓，也就是本文的「結局一」，另二種則是發生在「秘樓」，至於會走上哪一種結局，完全取決於玩家在遊戲中的選擇，包括是否為二位女子購買沒什麼用處的裝飾品（梳子、鏡子等）、在客棧休息時與何人對話、對話選項等等，都會影響結局的可能性。由於時間及篇幅的因素，筆者完成了其中二個結局，本文的「結局二」也是遊戲中最長的路徑，玩家如果有時間的話，不妨多玩幾次，可以看看不同的結局。



ALEX
過關時數
150
軒轅劍參外傳
天之痕
下篇

伏 魔山山腰

不到一個時辰已抵達伏魔山腰，仙人指以前昊天帝為防野心份子侵入山裡釋放饕餮，故設下結界，即是仙人也難以御劍術穿透，因此二位仙人只能陪著一道步行了。然翁方才御劍穿越仙、人二界，已耗去不少元神，而古月又即將對付饕餮，所以，一路上的妖魔就全由靖仇二人料理了。



穿過樹林登上山頂饕餮之洞口，古月仙人搜尋後指陳輔尚有氣息，令靖仇等人暫於洞外守候，但靖仇堅持要留在原地相助。古月仙人救出陳輔，並急命靖仇背離洞口時，魔獸饕餮也恢復自由，古月仙人今日並不與之較量，當即取出「盤古巨斧」將魔獸逐離現場…

樹林一角，古月仙人指陳輔真氣已將耗盡，故先施予治療。然翁則指古月仙人方纔與饕餮較勁已耗費大量元氣，一般人恐怕是看不出的，這一戰後，他可能得休息調養經月方能恢復。玉兒和小雪皆慶幸靖仇的師父能平安脫險。須臾，古月仙人指陳輔暫時沒事，餘者稍待返回桃源仙境再說了…

陳輔甦醒後，獲悉師兄公山先生已逝，並得仙人解救脫困，卻急著要靖仇到饕餮之穴取回「昆侖鏡」，他會不惜一切要復興靖仇的家國…靖仇在師父陷入昏迷之際，返回洞裡取回古鏡，然後當即再施御劍術返回桃源仙境。

然 翁居

古月仙人指稱陳輔已然平安，就讓他好好靜養一段時間，並詢問小雪可知悉自己的潛質？他指小雪是非常特別之人，若能將潛質用於懸壺濟世，將會對世人有極大的貢獻。得靖仇的鼓勵後，小雪表示願意嘗試，古月仙人立即施法引領出小雪的潛質，並期勉她善用潛質以造福世人。

此後，古月仙人需以十日之期調息以恢復真氣，交代別與他交談後，隨即走出屋子。玉兒指然翁現在對奕爭，也該前去向他致謝才是。

【對】奕亭

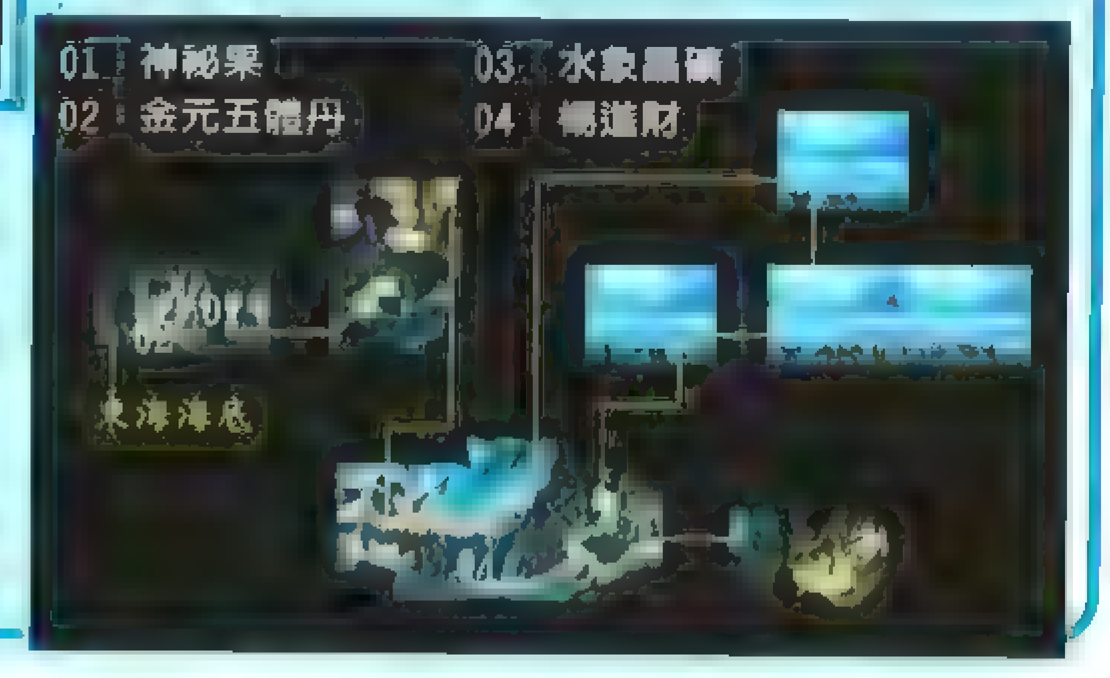
然翁此刻問起玉兒當初毀容之原由，聽過靖仇詳述經過後，才得知龍宮裡的青春不老結界，原來正是為她所破壞，並謂「隨時可以彌補」的結界，哪犯得著毀容謝罪。七百年前為氏人族設下結界的天遊劍俠，正是然翁本人！

只需由他再以「崆峒印」重新施法，結界立即就能恢復了。然翁極願再替氏人族恢復青春容貌，又因陳輔尚須在此療傷[illegible]陣，於是請靖仇前往氏人族一趟，轉達然翁[illegible]內會前去為龍宮重佈青春不老結界，請氏人族女王先派人將「崆峒印」準備好，若無此項神器，然翁也是沒轍的。

【龍】宮密道

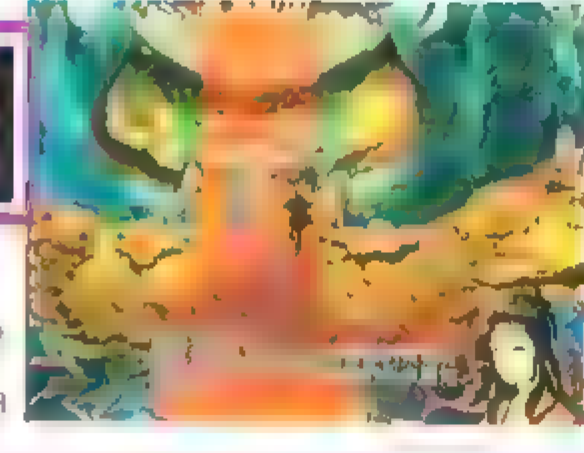
在與支離騎乘鳳凰前往氏人國途中，於深海裡發現龍宮方向出現異狀，由此進入龍宮的隱藏洞窟。

洞窟裡頭找到DOMO工作室的成員楊進財，揚言已改名為楊志豪，要他回去工作室得先猜猜他喜歡哪種活動才行。與他躲在東海海底的龍宮密道裡，想必是喜歡「游泳」才是，果然贏得豪哥高高興興的回工



【氏】人國

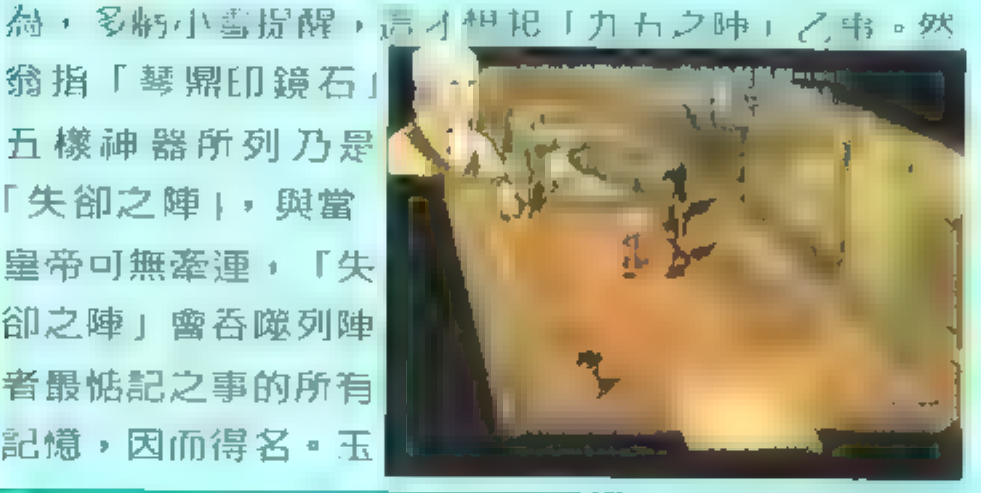
女王得知仙人願意重佈青春不老結界的消息時，絲毫不見喜色，只因「崆峒印」已遭人奪走，聽聞是宇文太師所為，他以「萬[illegible]劍」切開海水，彷彿大軍般直臨海底，龍族則以「九龍七海陣」捍衛神器，卻被他一來打破解，「崆峒印」即告失守。



靖仇有感事態嚴重，須得儘速回報給然翁，看看他有何對策。

【然】翁居

然翁知悉後，不明宇文太師要「崆峒印」意欲何為，多虧小雪提醒，這才想起「九九之陣」之事。然翁指「琴鼎印鏡石」五樣神器所列乃是「失卻之陣」，與當皇帝可無牽連，「失卻之陣」會吞噬列陣者最惦記之事的所有記憶，因而得名。玉兒則擔心五樣神器中的「神農鼎」和「崑崙鏡」已存手中，宇文太師遲早會找上門來，不妨將之暫寄然翁，諒他有天大膽子，也不敢前來撒野。

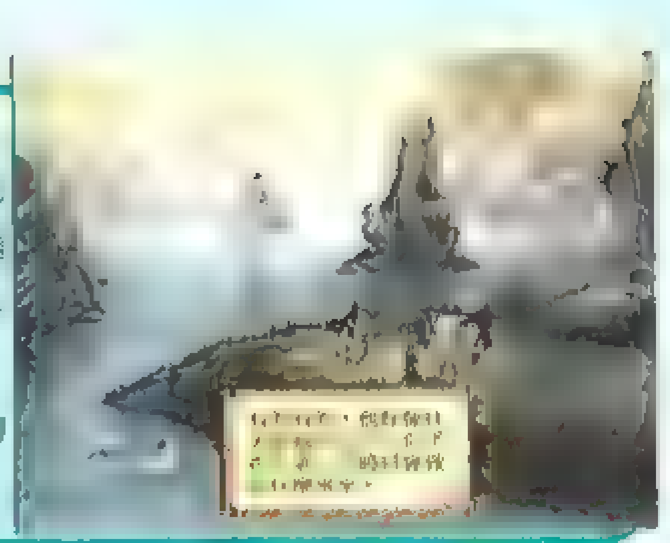


然翁欣然贊同此議，但在靖仇剛要將神器交予然翁時，陳輔則怒氣沖沖現身阻止，並指責靖仇竟交起北狄胡女來，玉兒不甘示弱，當場與陳輔激辯「神農鼎」的歸屬權…然翁適時打圓場，但不為陳輔接受，遂獨自進房去了。陳輔詰問靖仇可記得肩負艱難重責，並責成他立即與「胡女」斷絕往來…玉兒據理力爭，小雪從中斡旋不得其法，陳輔乃氣急敗壞的出門，小雪則緊追其後…

玉兒冷靜後，自責衝動，悔不該與靖仇的師父頂撞，靖仇深知錯不在玉兒，遂出言安慰她。小雪返回

屋裡，並指陳輔苦勸不動，靖仇乃決定前去勸回師父。然翁此時步入大廳，讚賞玉兒方纔辯駁得精彩，可惜時機不對，好歹陳輔也是長輩，自有其矜持，該待至他氣消時，再與他說理較佳。然翁指陳輔也非蠻橫不明事理，若能耐心與他相處，假以時日必能獲其接納。

玉兒感謝然翁指點後，唯恐陳輔身子未康復，禁不得風，遂與靖仇、小雪一起前往盡力勸回陳輔。



【莫支灘】

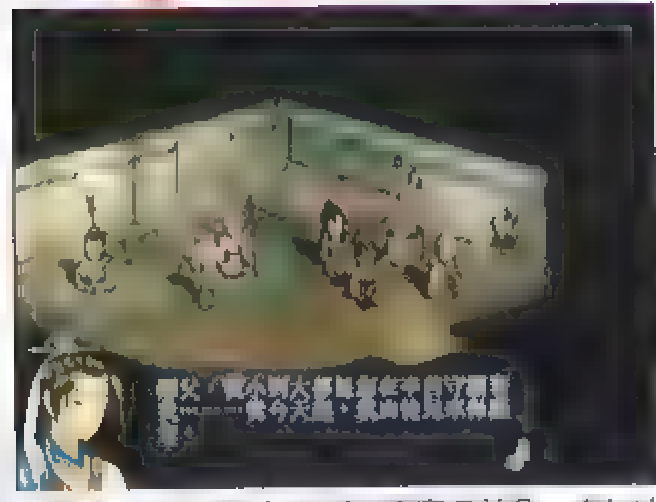
靖仇詢問海灘上的漁夫，得知師父往「大香菇」去了，看似氣極的樣子…「大香菇」可不是對弈亭的外形嗎…

【對弈亭】

亭中找到陳輔，玉兒誠心為方纔的莽撞致歉，小雪也以身體未康復為由，力勸他回然翁居休息。陳輔態度雖有轉圜，但言明不准靖仇將「神農鼎」交予玉兒攜走，玉兒當即示意靖仇，就依了他師父之意吧…

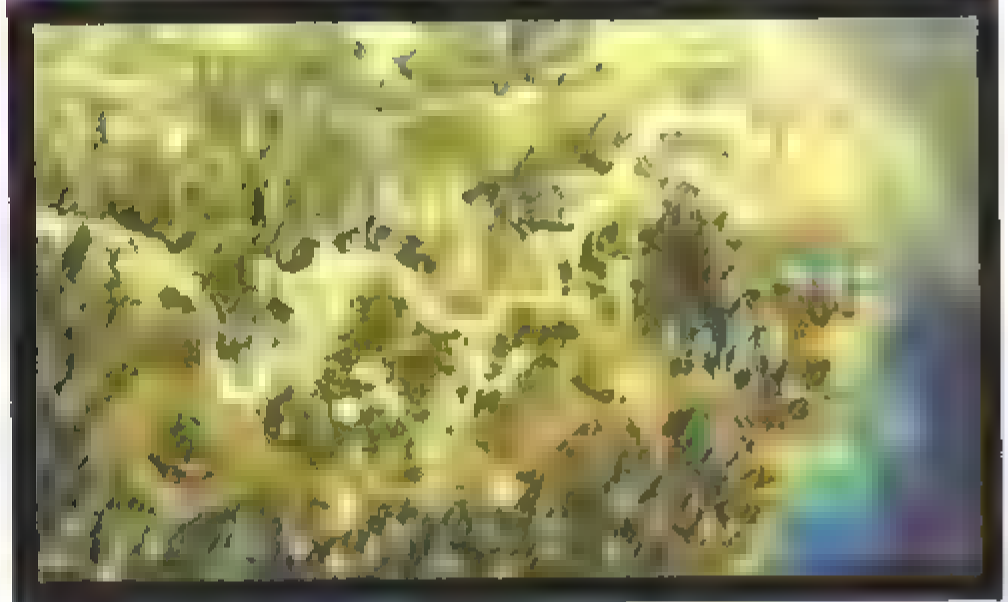
陳輔既知有人處心積慮收集神器，乃決心要先馳一步收集齊全，立意回去向仙人告辭後，立刻出發尋找，靖仇並無意見，表達的廊地…

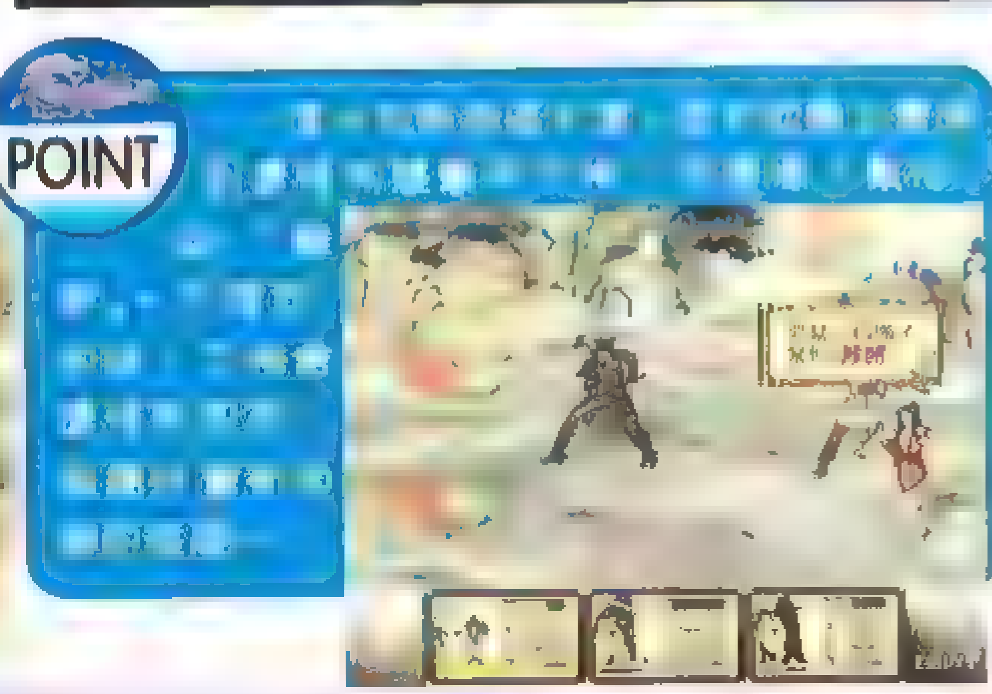
【然翁居】



屋中與然翁告別時，靖仇指師父既然堅持，「神農鼎」與「崑崙鏡」就帶在身邊，然翁則囑咐千萬小心，因為敵人似乎不簡單，古月仙人尚在調息閉關，是以不宜久留。然翁轉告靖仇要多體諒師父，小事上理應忍讓遷就，因古月仙人曾指明，陳輔如今功力全失，今生再難武鬥，會變得如此，說穿了也是當初為了保護靖仇所致，該當對他老人家多多忍讓。

然翁並交予「盤古斧」，意謂盤古巨神恐怕還要睡上數百年，不急著還祂。有了此斧，可隨時利用殘留在桃源仙境南方的「大禹神跡」，自由往返於人間界與桃源仙境。

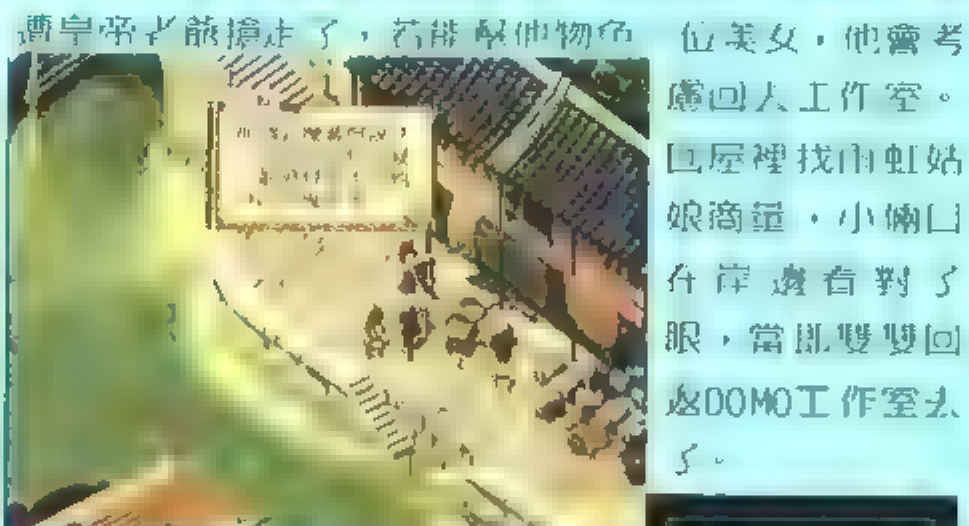




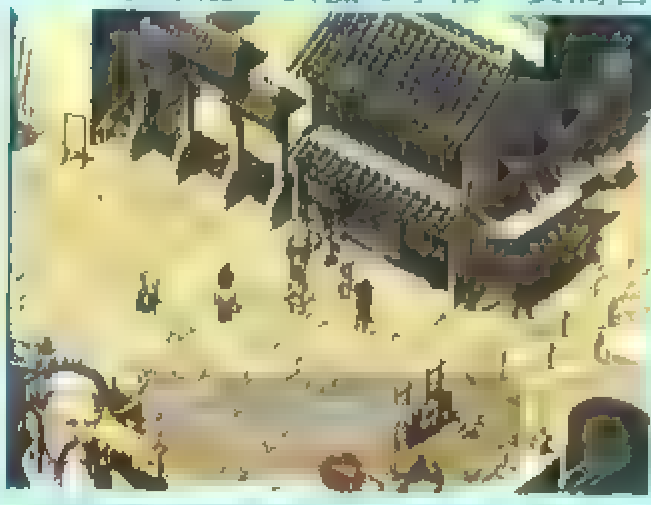
江都城

芸娘指城中有番僧妖言惑眾，但有錢的大爺都很信任他，大概是花錢買心安吧…民宅內的晴虹與雨虹二位姑娘，提到朝中的王公貴胄強擄民女，但總算隨著皇帝結束南巡而離開江都了。

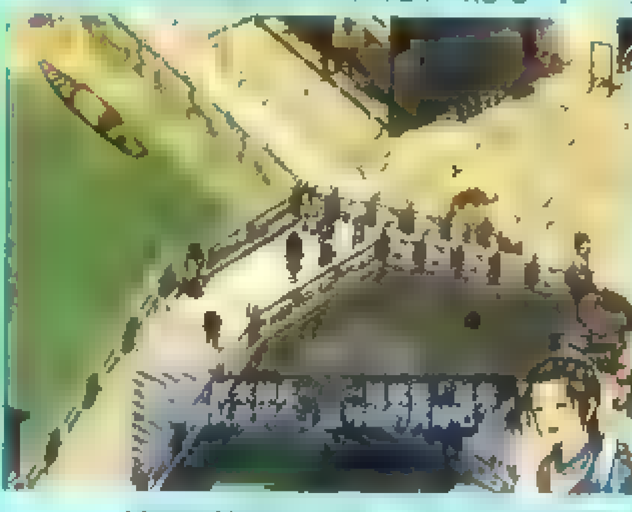
過了橋在岸邊找到羅國成，他正哭訴江南美女都遭皇帝老爺擄走了，若能幫他物色一位美女，他會考慮回大工作室。回屋裡找雨虹姑娘商量，小倆口在岸邊看對了眼，當即雙雙回DOMO工作室去了。



仙醉樓店門前的朱四談及會稽郡被毀，人皆亡盡，且只剩血光一片。據屯駐在附近的宇文太師部隊所言，指係盜匪所滅，但恐大有問題…陳輔此時感嘆累了，就近進入客棧付了九十兩住宿費並上樓，靖仇請師父在此歇息，自己則繼續出外調查。陳輔叮囑必須早他人一步尋獲「伏羲琴」和「女媧石」。



玉兒想起在泰山之頂曾遇宇文太師的部隊消滅蚩尤一事，懷疑會稽郡也是宇文太師所毀，主張有必要趕往調查清楚，或可預防悲劇再度發生。陳輔聞言則大聲指責，豈不可置神器之事於不顧，靖仇雖力陳人命關天，唯遇到師父更嚴厲的責罵…小雪連稱是往會稽郡查訪神器下落，陳輔仍表示不願再與二人同行，且在氣消之前，不願再見到靖仇等人…靖仇無奈，提議在師父氣消之前，先往附近逛逛，並藉機換換玉兒的心情。



拱橋上遇見自稱修行四百年白鹿精的陸仲愷，想必是被靖仇身上的崑崙古鏡所影響，因而懷疑是葉羅什的手下…葉羅什是江都留守大人王世充找來的天竺僧侶，雖是四處伏魔降妖，唯不論好壞，一律處死。因葉羅什最近到深山降魔，他才被逼躲至江都市集來，並喬裝卜卦避難。

據說葉羅什手上有一把類似的古鏡，所以白鹿精才會感應到，但不知其真偽。小雪請他占卜「女媧石」、「伏羲琴」和「崆峒印」的下落，唯因係上古神器之故，靈力悠遠，是以極難卜出確實方位，遂僅告以卦辭。

「伏羲琴」位於敦煌石窟內，有強大千佛之力護守，「若欲得之，難勝登天」。

「崆峒印」目前在朝廷手中，為當今太師所持有，若往長沙一趟，自可「巧遇貴人，探囊得之」。

「女媧石」行蹤最為飄渺不定，似乎與三人相依相隨，卻又「大興失之，大滅得之」。

…靖仇大致明瞭其中含意，似乎應該先往長沙找「崆峒印」為是。既曰貴人，倒想瞧瞧究係何人，又是如何「探囊得之」。

陸仲愷指往長沙路途危險，他知道有條大江水路的密道可以直通，但目前被藤蔓封閉，可往西邊杏山茅屋找他的朋友蕎姑娘，只有她的能力可為除去藤蔓。靖仇決定回稟師父後，即往長沙。

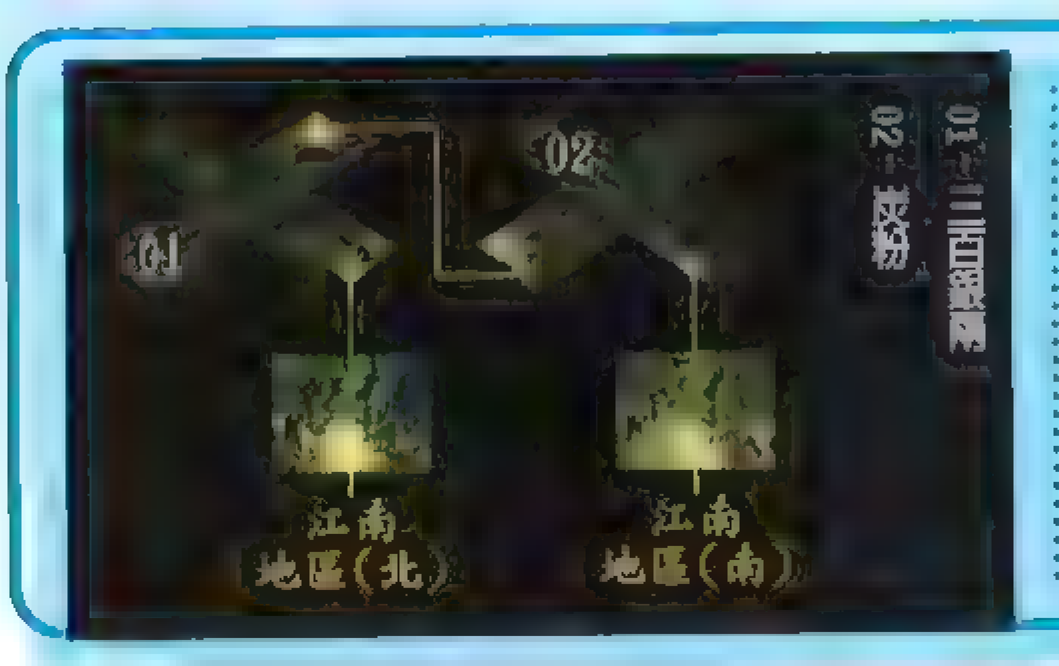
橋上的翠鬟掉了珍珠，若能幫忙找回，有禮相贈。拱橋另一頭底下的侯六盛讚葉羅什的講經論法，決意要跟隨大師，做個超脫六道輪迴之人…另一邊的狄□則指龍舟進江都時，掉了好些東西，但卻一直找不到。旁邊的箱中有靈界指標，往右鑽進樹叢中另可找獲珍珠和雲生碧錦巾。

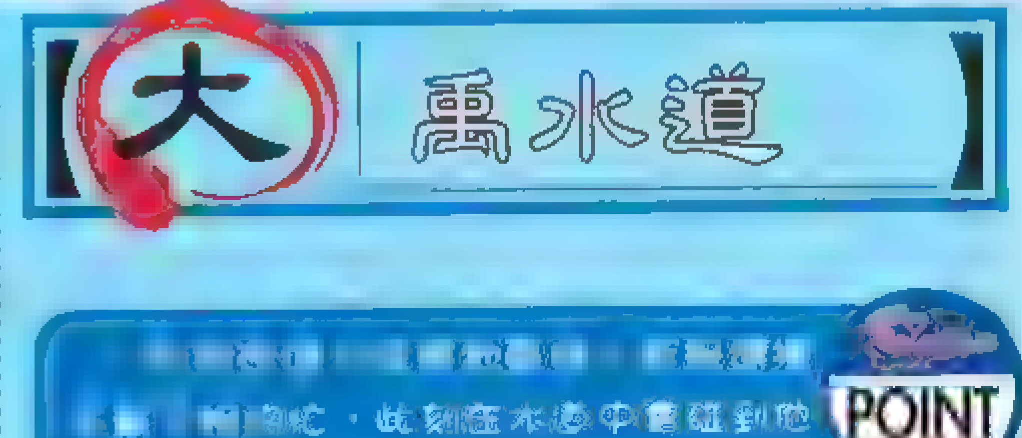
回客棧樓上向陳輔稟明線索，但一句話也不回應。靖仇有感宇文太師正虎視眈眈地覬覦上古神器，還是趕緊往長沙郡追索「崆峒印」吧！

杏山

茅屋前的女子自稱為岱娘，謂大禹水路係夏帝大禹疏通九州水患時，所挖鑿的疏通水道遺跡，不過目前已荒廢了。她答應會盼附在該地的藤蔓樹精將入口藤蔓移除，稍後再去，當可順利進入了。

岱娘自承是八百年的杏樹精，另請靖仇幫個小忙，因老父酷愛奇花，又逢米壽將屆，想要送老父一株瓊花當壽禮。聽說長沙可買得海外之瓊花種子，請代為採買些許。



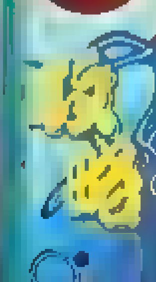


大禹水道

POINT [illegible]，此刻在水邊中會碰到他[illegible]

往南穿過水道後，在東南邊的海灘找到朱榮敏，但他開口要九十九冊「軒轅伏魔錄」才要回返工作室。

海灘

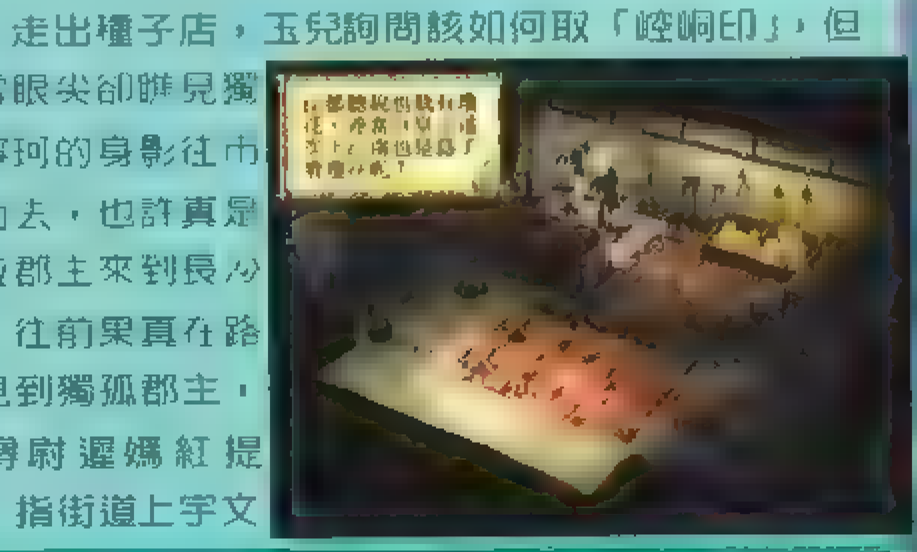


長沙郡

雲婆婆指此地乃古代雲夢大澤，所以四處都是湖泊。雲夢澤有許多神話，像巫山神女與楚王的故事就發生在這一帶。水靈兒則指城內有登徒子，警告靖仇要看好身邊的女孩，並指長沙西北有株神樹，據說是[illegible]的寺廟，前些日子有人闖入，但被嚇得跑出來。

街道南邊有家種子店，瓊花種子需銀一百兩。靖仇詢問老闆，何以長沙附近駐有這麼多的士兵？老闆指當今朝廷太師的部隊前來長沙了，聽聞是剛平定會稽郡的叛亂後，立刻又移駐此地而來，但附近可無盜匪作亂啊…皇帝對此事極為震怒，原想遊幸江都即南下會稽的，但聽說江都留守王世充趁機打算推薦一位天竺高僧給皇帝當國師。宇文太師過去雖地位崇隆，但近來的胡作非為，顯然已危及他的太師地位了。

走出種子店，玉兒詢問該如何取「崆峒印」，但小雪眼尖卻瞧見獨孤寧珂的身影往市集而去，也許真是那位郡主來到長沙了。往前果真在路口見到獨孤郡主，幸得尉遲嫣紅提醒，指街道上宇文



太師的耳目眾多，遂請至江雲樓長敘，郡主有要事相告，請務必前往。街道上的孩童阿樂邀小雄到附近軍營探險，但[illegible]懼軍營裡官軍太兇了…

進入江雲樓與郡主會面後，郡主重提上回見面時所談的遏止宇文太師野心一事，並指宇文太師前陣子親往東海成功的奪得「崆峒印」，她因擔憂宇文太師野心得逞，自上回別後即派人其部隊當斥候。據報，他最近還查出「女媧石」的下落，前幾日已親自出發往南嶺鬼窟而去，打算一舉奪取「女媧石」。另也查出「伏羲琴」可能被藏在河西沙漠，他似乎打算派遣部隊前往。一轉眼間，宇文太師已然擁有三樣神器了。

玉兒表明手上握有「神農鼎」和「崑崙鏡」，只需保住這二樣神器，仍保有一定優勢。郡主對於靖仇

擁有「崑崙鏡」，似乎極感訝異，且欲言又止…繼則尚有大好消息，指宇文太師目前人在南嶺找尋「女媧石」，而他的部隊則屯駐在長沙附近等候，且下營中只有斛律安和上官震遠鎮守「崆峒印」，可趁此良機將神印奪回。靖仇思慮過後，表示願意前往試試。

獨孤郡主隨即交予隋煬帝所賜的太師令牌，並答應可暗中出入軍營接應，請靖仇午後到長沙郡西北方的軍營攻堅，她在營內得報後立可設法接應。郡主離開後，玉兒欣喜能將「崆峒印」奪回給氐人國女王，讓她們重[illegible]尚存。看來，陸仲愷所卜的貴人，乃指獨孤郡主了…

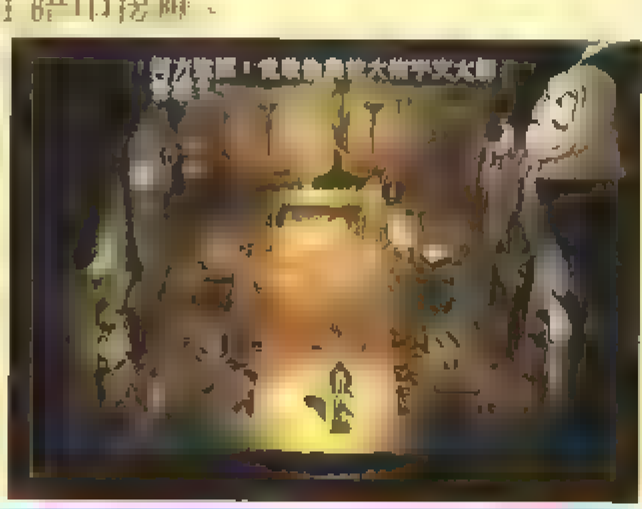
【長沙郡隋營】

闖入軍營即遭隋軍隊長攻擊，同一時間，上官震遠於營帳內向斛律安稟告，[illegible]，已經準備齊備，就只待明[illegible]……都[illegible]萬[illegible]的[illegible]，究竟宇文太師目的何在？斛律安直言不明太師意圖，唯聞太師[illegible]，係為保人族[illegible]之存續而為，豈不是為想恢復過往皇權(皇位)之[illegible](北高)宇文氏？

獨孤郡主於此時闖入帳內，指[illegible]位將軍近日[illegible]非常，特地攜來湘山之山泉水慰勞。斛律安拗不過郡主要功，當即喝下山泉水，但上官震遠則堅持不玩家家酒…靖仇一人繼續往軍營內部闖入，上官震遠得報後，推測與上回於泰山頂[illegible]樣，係為萬靈血而來，斛律安決定親自迎戰，以[illegible]來人並徹底調查，暫將負責看管的「崆峒印」交予上官震遠之後，自個兒出帳外。

POINT [illegible]可以讓你的[illegible]和玉兒的[illegible]斛律安動怒而使出[illegible]

太師同[illegible]將之的斛律安實力不[illegible]，撐至最後的一記[illegible]，終將靖仇一人打敗…玉兒指斛律安可是當日陪宇文太師往[illegible]王墓奪神器之人，但斛律安似[illegible]不知此人，並[illegible]宇文太師[illegible]到過[illegible]墓。斛律安正待拿下[illegible]人時，忽感[illegible]且全身力氣盡失，故猜是郡主的山泉水作祟，隨即施法遁去，靖仇則猜想是郡主暗中接應。



進入營帳內只剩上官震遠，遭[illegible]人打敗後，竟抱著「崆峒印」由密道逃出，玉兒催促眾人繼續追入密道內。

POINT 上官震遠的實力不若斛律安，以靖仇的「風雪紛飛」、玉兒的「星火燎空」[illegible]雪的「萬蟲纏身」即不難取勝。

【營寨密道】

追至密道內部(05)時，與[illegible]的上官震遠遭寧珂郡主絆住，並趁其不備時，施以肉搏術擊斃上官震遠……靖仇趕上後，郡主指路給此地，但見上官震遠中傷不治而氣絕身亡。靖仇在取「[illegible]印」後，[illegible]神器了。

靖仇因[illegible]又人師既往南[illegible]女媧石」，自然該先去取伏羲琴……[illegible]伏羲琴，在[illegible]焊石窟，北上必經大興，遂力邀靖仇陪師父陳輔一同前往。寧珂給予武鄉令牌後，就此告別，並相約在大興城看[illegible]郡王府再會，靖仇則決定先回江都稟明師父。

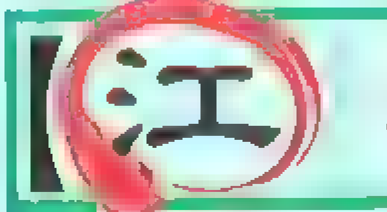
密道出口位於杏山以南，往東可達江都城。

【杏山】

陸仲愷此時已來到杏山，依他所言，為塔娘的[illegible]其[illegible]人[illegible]，[illegible]，巧遇杏山一株杏樹即將枯死，因感不忍而持續由山谷河底挑水上山澆灌，那株杏樹因此逐漸恢復，她為報恩化成人形，前來[illegible]於朝[illegible]……

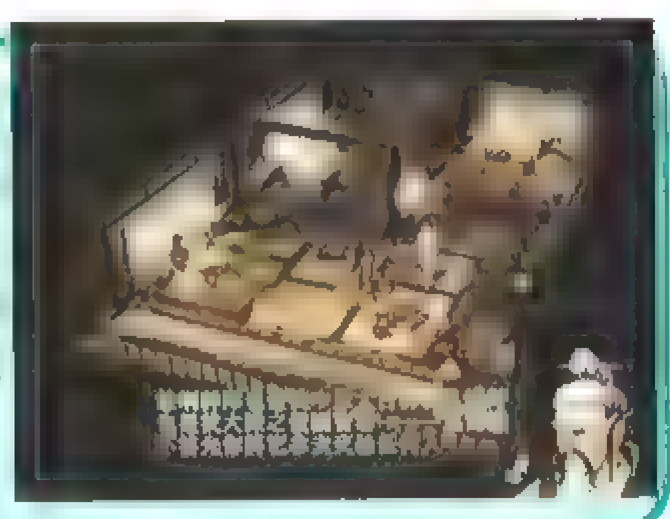
[illegible]給塔娘，獲贈合歡[illegible]。

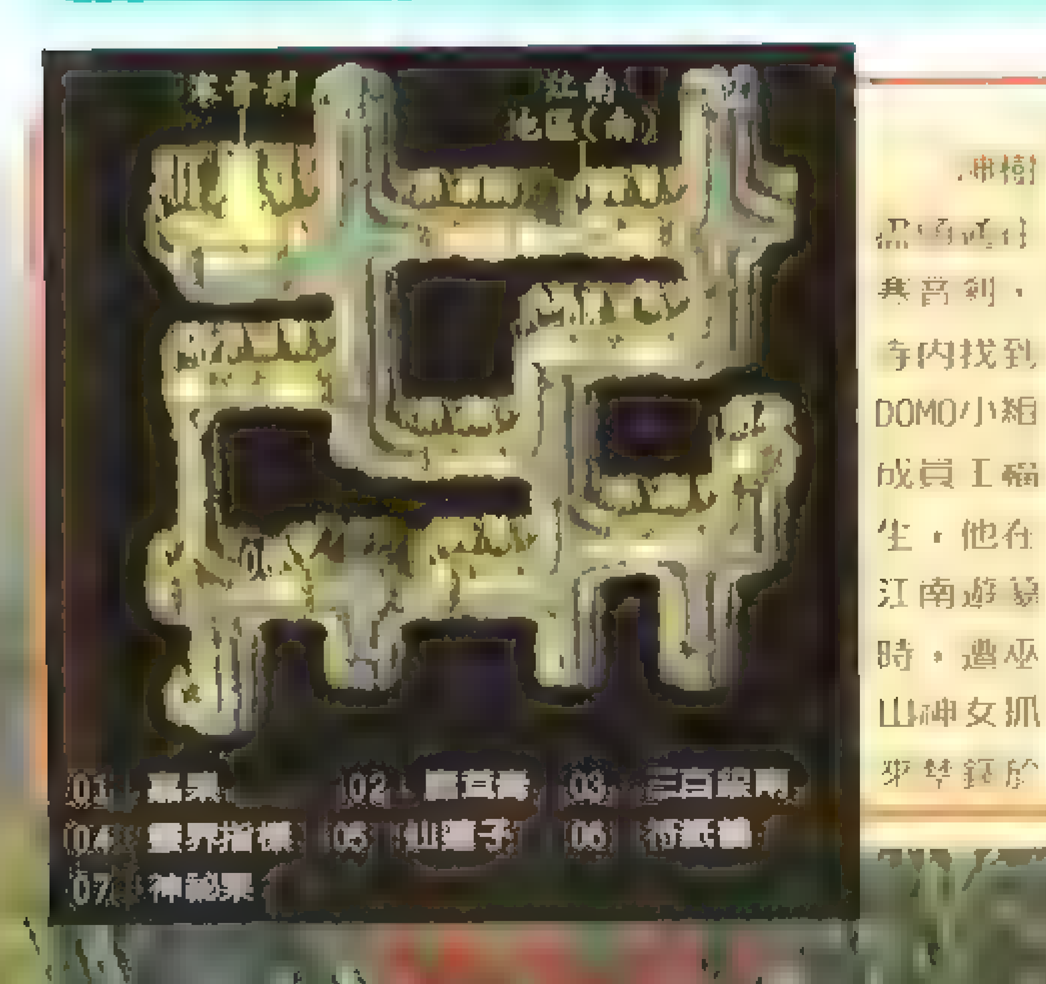
【江都城】



返回[illegible]客棧，靖仇[illegible]師父[illegible]「崆峒印」一節，[illegible]將崆峒印帶回去給氏人族女王，但為陳輔婉拒，並要親自保管崆峒印，以防不測。

玉兒見他態度堅[illegible]轉圜餘地，乃示意靖仇就依了他師父[illegible]二人，[illegible]玉兒和小雪乃[illegible]此[illegible]。





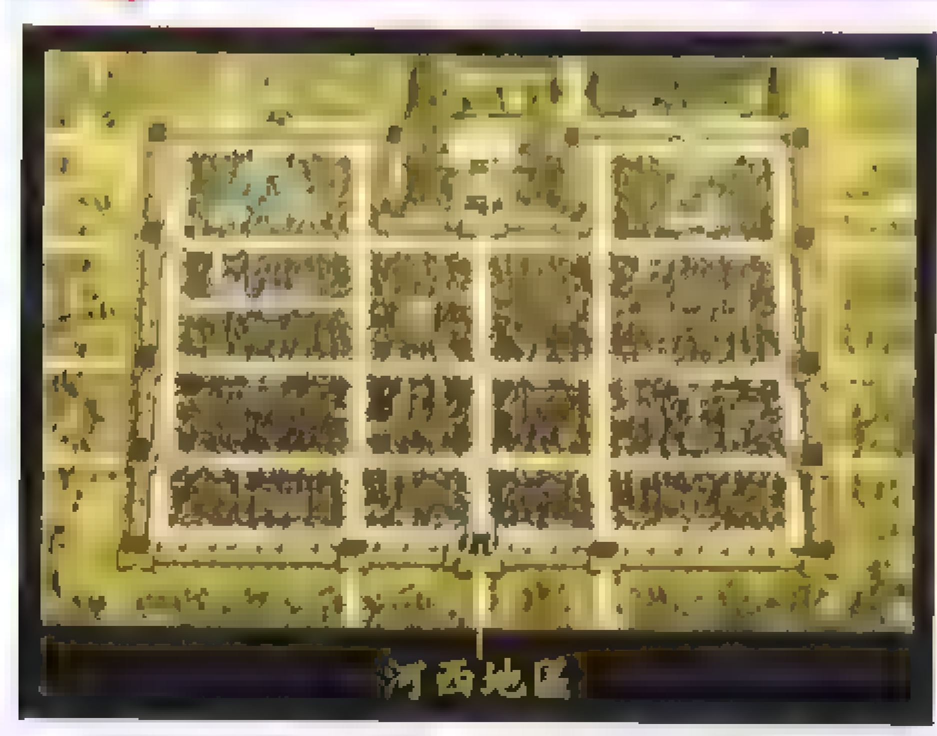
【神樹】

[illegible]神樹[illegible]寒音剎，[illegible]寺內找到DOMO小組成員王福生，他在江南遊蕩時，遭巫山神女抓[illegible]於此，要大[illegible]如何走出迷宮……[illegible]他符紙鶴，即可讓他走出迷宮並回返工作室。寒音剎外頭可找到馴夫錄。

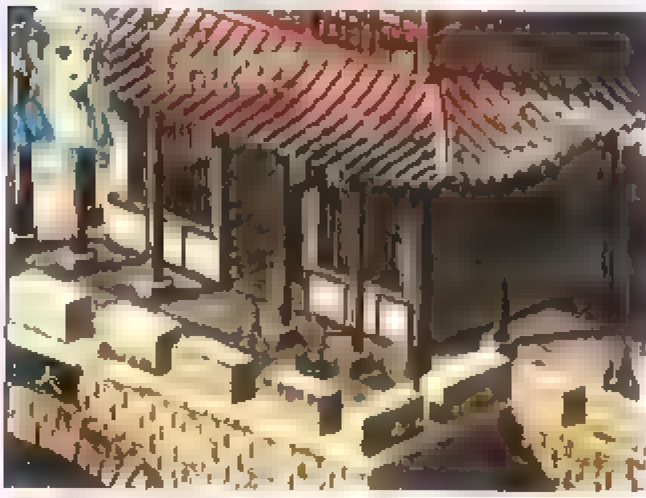
武關

走出神樹再往北進入武關，出示武關令牌即可順利出關，並進入河西地區。

大興城

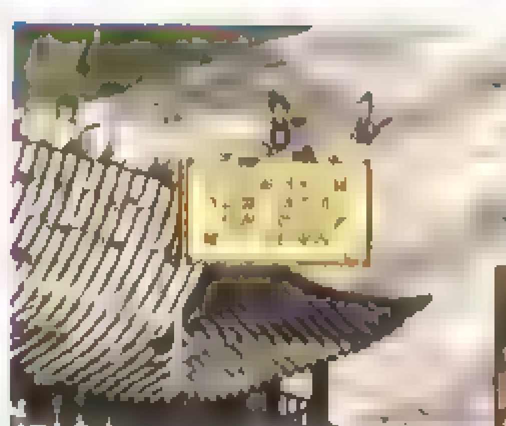


京城大興果然壯觀，如今外頭兵荒馬亂，此城卻仍安定若素，真不愧是京城，大概也正因此，朝廷之人不知民間疾苦。還是進城找獨孤郡王府吧！希望能早點與寧珂郡主碰面。

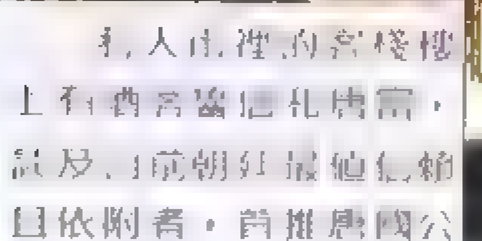


城門口的黃娘指酒肆旁開了家名叫蘭律閣的古玩店，東西極為精美，杜六姑則嘆買不起，且猜不透喜愛猜謎的老闆所出的謎題…另一頭的孩童阿米找小頭玩耍，提

文太師府後面，差點被妖怪抓走，且指獨孤郡王府也有許多鬼…小頭以前和阿米在城外認識一老道士，指



在武擂台上有好東西，只須念道「天下第一」達二十五次，擂台中央就有寶藏可拿。



利人市裡的客棧樓上有書生寓居化唐富，說及：前朝紅最值得依附者，首推唐國公李淵，若非家人都在大興，早就前往太原投奔唐國公以圖大業。又聞唐國公女婿柴紹就住在大興近郊，若依附他也就等於投奔太原了…女子長孫燕兒隨父親到此經商，本想依附住在大興的親戚，但因父親病故而不肯收容，不知該如何是好？只知道堂姑與唐國公的二公子訂親，人可能在太原。

請化言以唐國公女婿柴紹住在近郊，可往就近依附於他。長孫燕兒得此消息，高興得立即動身前往，並致贈紅雀羽。

利人市街道上的孩童小靖，指有怪怪的人給了張紙條，上寫「酒肆之招」，阿桑說是尋寶藏的提示，但玩了半天卻無收穫。調查酒肆的招牌得「太師匾額」；調查宇文太師府的匾額得「狗皮膏藥」；調查利人市藥店前的高樂得「大興城樓」；再往大興城門口調查城樓題字得糖葫蘆，將糖葫蘆和黏怪丟入「煉妖壺」即可組合出帥小修。

……再往天外村並進入DOMO工作室，即可……

利人市街道上的連楓兒責怪唐耕武不前去向她父親提親，但唐耕武則指連父索取高額聘禮，想請連父等他取出傳家寶也不獲應允。請仇幫他籌上一千兩作聘禮，獲知唐家的傳家寶藏在洛陽某處，並獲允諾，若能找到would儘管取用。

酒店二樓有貪官謝一和奸商談及寶貴物事，說是藏在獨孤郡主府最為安全，誰敢亂闖王府搜括呢？不知藏的是什麼…酒店旁的蘭律閣老闆果真愛猜謎，索性和他玩上一把…

第一題答案：油燈，獲得不敗當石。
第二題答案：風箏，獲得一葉雪葵果
第三題答案：算盤，獲得回血丸
第四題答案：爆竹，得三萬村錢片

POINT

在利人市掛有「天下第一」的擂臺上，逐一打上二十五遍，果真由擂台中間取得古玉。

進入獨孤郡王府時，院中的郡主婢女單小小指郡主等候多時了…院子裡的涼亭內找到綠色彗星碎片，這正是貪官和奸商所藏的寶物。

POINT

進入府內房間見著寧珂郡主，請仇指師父一路顛簸，已極疲累，郡主當即命婢女為貴客預備客房，在大興的這段時間可住宿

於府內。郡主已派人前去敦煌尋找「伏羲琴」，最近應該會有消息回報的。陳輔一進客房即喊累，急著要在房內歇息，但不忘催促請仇趕緊外出調查神器…

請仇與玉兒、小雪前往宇文太師府前，見有百姓控訴宇文太師毀了他的家鄉，守衛的隋軍不勝其煩，指太師人不在大興。經由請仇問起，劉元指故鄉是蜀地的涪陵郡，數日前返鄉時，但見家鄉全毀，私下四處打聽真相，得悉乃宇文太師所為。城毀之日，有韓騰的部隊在附近屯紮，列一妖陣後，全城瞬間即化為血光…劉元重金賄賂隋軍調查其目的，得到地圖和信函，請仇若能為他報仇，可全交予自由使用。

劉元走後，請仇發現地圖和泰山頂所見相同，信函指示為韓騰將軍，請以妖星赤陽將全六顆血珠須當速悉數取得…請韓將軍接此信後第七日，速往涪陵郡列陣，以順利取得第五顆萬靈血珠…」，署名「隋太師宇文親筆」。玉兒靈機一動，要請仇打開地圖，見圖中有奇怪的六芒星，和在一起見萬靈血陣留在地上的圖案全都一樣。若以雁門為第一次萬靈血列陣地點，則此六芒星的六個角正好分別指向東萊、會稽、長沙、涪陵和武…

如此算來，宇文太師已取得雁門、東萊、會稽和涪陵四顆萬靈血了，接下來該是往長沙取第五顆萬靈血。玉兒打算，與其先尋找「伏羲琴」復國，倒反而更應該先往長沙阻止宇文太師再施萬靈血陣。請仇深有同感，決定回郡王府先向師父稟告。

郡王府大廳見到尉遲嫣紅，得知郡主與單小小被平安公主邀去西山圍獵，因事出緊急，請轉告發現宇文太師重大陰謀，須得趕赴長沙阻止。進入客房向師父詳述萬靈血之事，但陳輔念茲在茲的仍是復國神器，嚴拒請仇趕赴長沙的計劃，請仇則據理力爭，並有小雪一旁幫腔，陳輔見阻斷不了，遂氣餒的由他們去了…

請仇二人正要走出郡主府時，陳輔倒隨後跟上，表明要一同前往。請仇幫師父揹負行囊時，重獲「崆峒印」。

【長沙郡隋營】

由進入營寨，小雪又變得難受…此時靖仇長沙通知百姓逃命怕已不及，萬靈血陣既已催動，長沙百姓只怕凶多吉少了。陳輔此時鼓勵說道，若要為百姓報仇，那就繼續殺進營寨，以血祭長沙郡的百姓…

殺至盡頭營帳前，終見到宇文太師，他早料到靖仇一行會來阻擾，並認得在龍舟刺殺皇帝的玉兒。玉兒指今日已是「第二次」照面，但宇文太師則強調只在龍舟上見過面已…他表示欣賞靖仇一行的氣魄，令他不禁想起幼時陪義父姓楊的往事。

陳輔指宇文太師正是十六年前，一人一劍殺盡萬人大軍的楊拓，要靖仇儘速逃命，宇文拓則要他們交出「崆峒印」和「神農鼎」，否則休想離開。靖仇堂肯就範，宇文拓今日就以單手迎戰，若能逼得他動用雙手，就算他輸了…

宇文拓終究還是單手輕鬆勝了靖仇二人，當他強逼交出神器時，陳輔見靖仇危險乃急躍上前，並代為擋下宇文拓的術法…陳輔儘管命在旦夕，宇文拓倒毫不鬆口，靖仇也不敢再耗時間，乃託口神鼎埋在別處，宇文拓則同意放他二人去取神鼎，但以法術將陳輔冰封當為人質。二日內若不交出神器，陳輔命休矣！

往回步出營寨前，玉兒詢問靖仇果真要以神器換回師父？靖仇也感徬徨，方纔只是情急智生的緩兵之計能了…小雪提議回桃源仙境找二位仙人幫忙，若能得他們意見，總比束手無策好。三人當即由江都城上方的人界傳送點前往桃源仙境。

【然翁居】

院子裡的小如指二位仙人偏巧都不在，古月仙人前往巡視　隻看管的妖獸，大約七　後才得返回；然翁則赴南極仙翁之邀，可能回來得更晚些　然翁交代

若有　人客　，可請他們　宿，切勿　客勿行離開，靖仇乃決定在此住上　晚，明日再說人　。

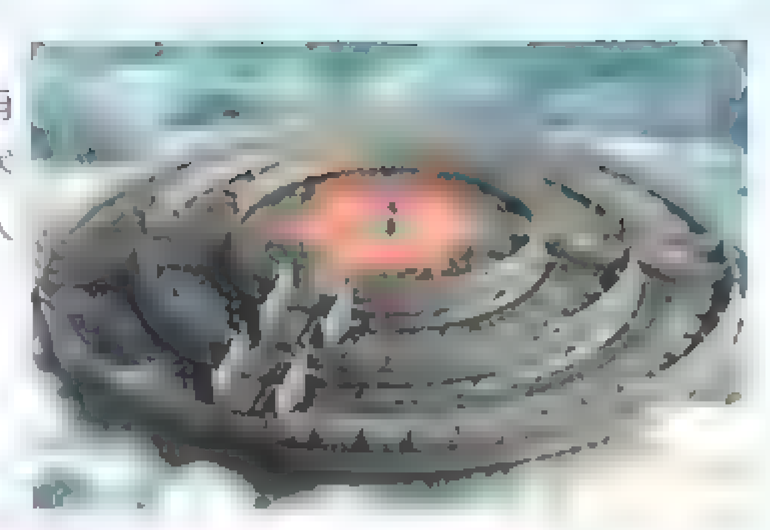
【對弈亭】

隔日，　人於亭中商商，靖仇心裡亂極，他並不打算交出神器，因「神農鼎」原屬拓跋部落，而「崆峒印」又是氐人族所有，如此做法只怕太自私了。

玉兒思量過後，請靖仇就將神器交出吧…神器日後尚可奪回，但師父可經不起天人永隔的犧牲，明日就拿去交換吧…一會兒過後，靖仇詢問玉兒意見，她認為是陷阱的可能性極高，靖仇乃決意不讓她和小雪明日　起前往冒險。玉兒和小雪哪裡肯讓靖仇單獨涉險，既是同伴，要死也得死在　塊兒，何況，集　人之力也才有殺出重圍的可能。

【然 翁居】

臨[illegible]早，請小姐轉達宇文拓收集九樣神器，危害人間之事給二位仙人，跟著再由仙界傳送點回到人界



【長 沙郡隋營】

靖仇表明要交神器給宇文拓，這才獲得守衛通報並進入營寨。需頭營帳內再見到宇文拓，將「崆峒印」和「神農鼎」交出後，宇文拓也信守承諾放了陳輔。陳輔之傷雖不輕，但為延續其性命，宇文拓甚至還以真氣替他療傷。他並揚言，雖因憐惜靖仇三人而不願加害，但日後若再與之作對，下回就不輕易饒待了…

【江 都城】

回到客棧樓上並紀錄為師父治療，大夫指陳輔十分虛弱，當時調養。為了神器落入宇文拓手裡，靖仇想向人詢問寧珂郡主致歉，並請大夫在師父甦醒後，用馬車將師父送往大興調養。但[illegible]十分危險，但仍不懂宇文太師究係怎樣的一號人物…

【大 興城】

抵達獨孤郡王府時，院子裡的單小小指郡主回來等得心焦…進入大廳，由尉遲嫣紅急忙請出寧珂郡主，靖仇遂將長沙郡之行細細道來。

郡主倒是深明大義，對於失去神器之事，只怪道宇文太師可惡。玉兒指宇文太師並不知靖仇身上有「崑崙鏡」，可謂不幸中之大幸…郡主分別有好消息和壞消息要告知，壞消息是派去河西敦煌尋找「伏羲琴」的人馬已告全軍覆沒，昔日將神琴藏在敦煌的一位高僧，藉敦煌石窟的萬佛之力，配上「伏羲琴」本身的力量，設下了常人難以突破的結界。那結界令人產生諸多幻象，最後導致精神崩裂而亡。

好消息則是平安公主讓郡主進入皇家典上房，得她尋獲孔「女媧石」有關的古籍，並得知宇文太師千辛萬苦到南荒鬼谷找到的「女媧石」並非真的，那不過是南方的靈石罷了。據查，真正的「女媧石」是位於蜀郡旁一處叫巴蜀古王墓的古墓之中。或許可趁宇文拓發覺之前，設法入取回。

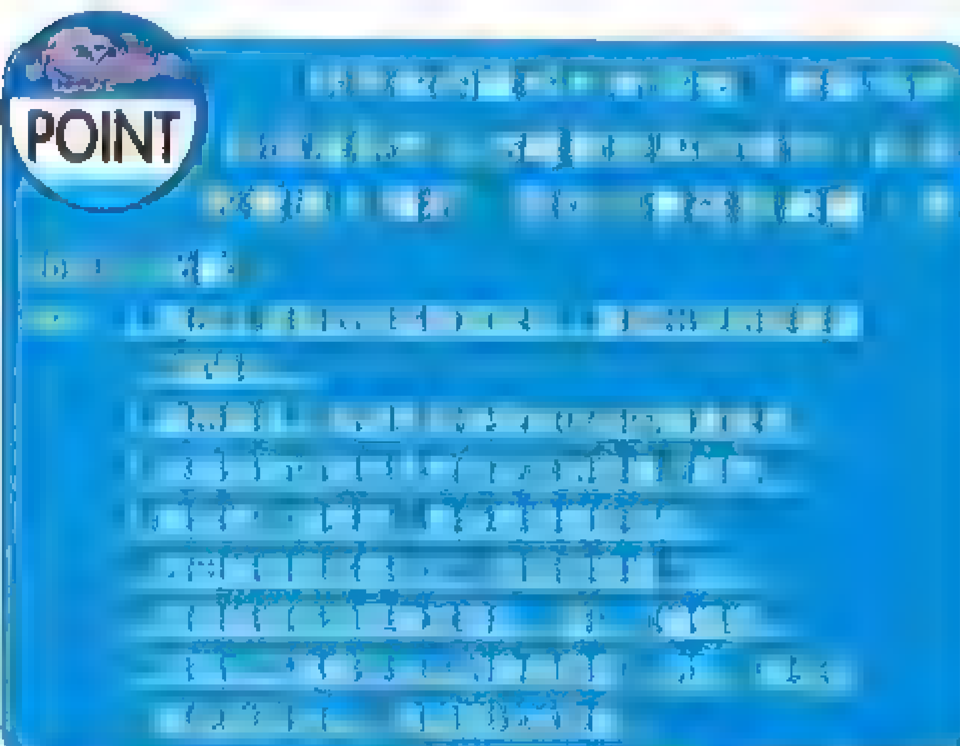
靖仇聞言即刻動身前往巴蜀古王墓取「女媧石」，郡主交予長壽關令牌，可用以通過關隘。

巴 蜀古王墓

入口有古墓守護神，祂是仙界的錫鬱仙，只要賄賂即可獲入古墓。

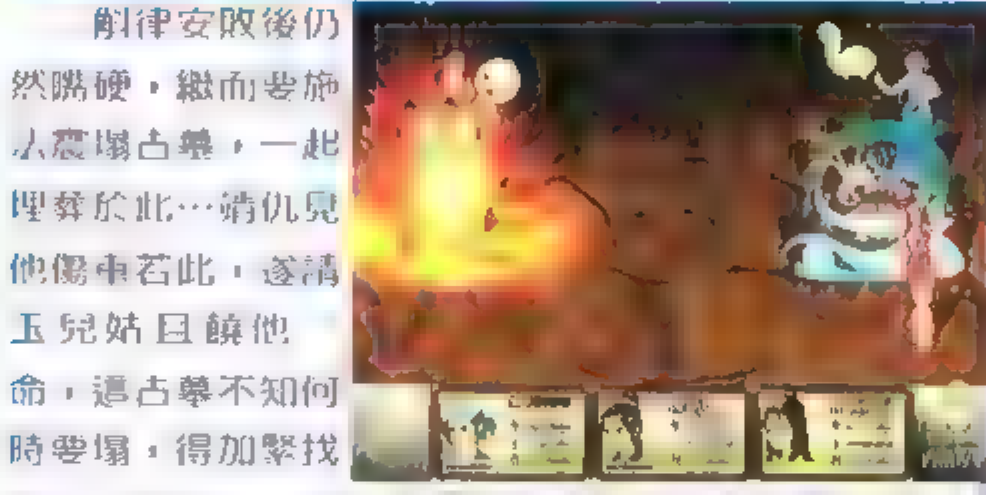
進入古墓發現有陷阱，難道丁文太師已發覺「女媧石」是假的，而派部隊到此搜尋？無論如何，還是要先取得「女媧石」才行，否則何以對寧珂郡主。

穿入暗道傳入到密室(04)遇見林克敏，打贏他的寵物後，方可傳回去工作室。再靠近正中的方形柱即可傳送回來時處。



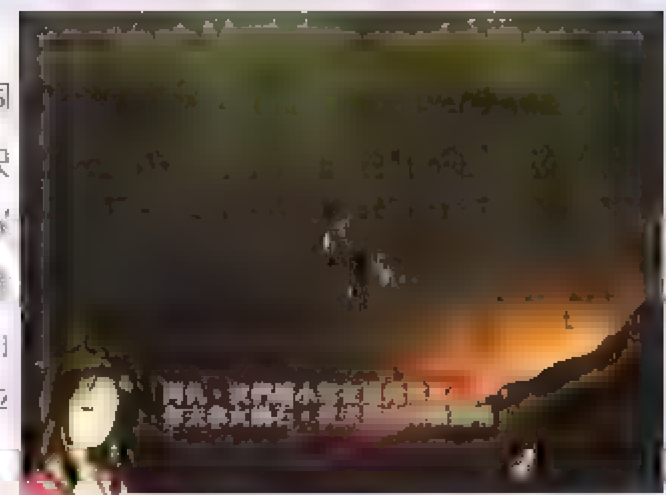
往前再進入暗道(A)可遇上地仙，幫祂解決數學問題可獲得藍色彗星碎片。

抵達古墓最頂遇上斛律安將軍，他上回在樂恭因誤中郡主動過手腳的山泉水陷阱，致戰至一半先跑了，這回可是卯足勁要掙回面子了。



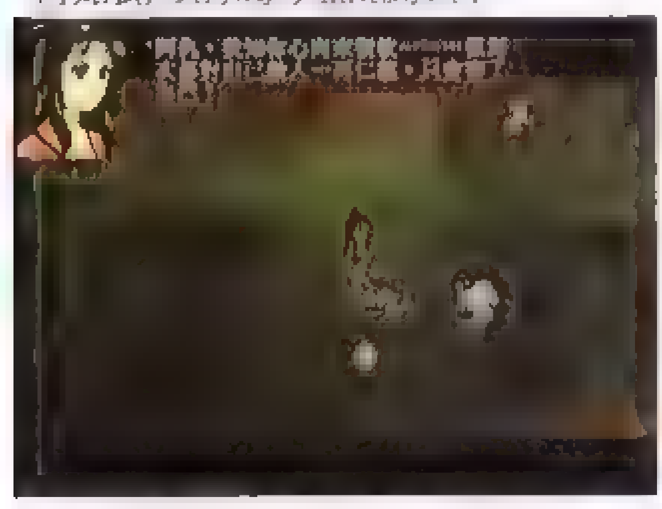
斛律安敗後仍然嘴硬，繼而要施法震塌古墓，一起埋葬於此…靖仇見他傷重若此，遂請玉兒姑且饒他一命，這古墓不知何時要塌，得加緊找到「女媧石」…進入祭壇瞧見「女媧石」就擺在黃金巨臉上方，而小雪則突然渾身發燙，並喃喃說道，天空裂了，還有好多惡魔，且到處是火焰。稍復清醒時，嚷著要喝水，玉兒建議讓小雪就地休息，催促靖仇速取「女媧石」，自己則找水給小雪喝…

靖仇登上黃金巨臉上方取得「女媧石」的同時，底下傳來小雪驚呼聲，連忙回至地面，卻見斛律安挾持小雪欲交換「女媧石」，靖仇此刻牙癢難耐，總算又嘗了一回婦人之仁的虧…斛律安屈身要拾取靖仇丟過去的「女媧石」，冷不防玉兒正由他背後返回祭壇



，當即一刀捅了個結實…玉兒下定決心，因靖仇這傢伙太過心軟，所以今後只好「　　麗了」保護他的人身平安…

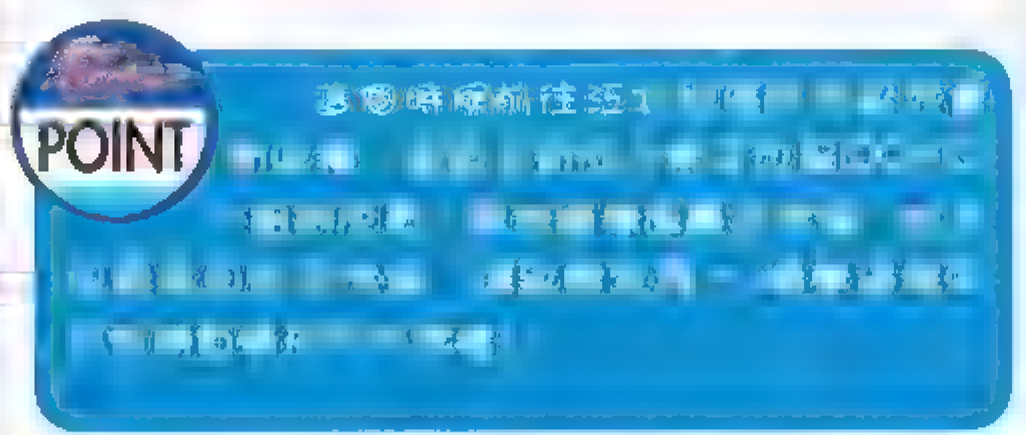
　人未留意時，　息尚存的斛律安偷襲成功並搶去「女媧石」，當即施法「遠空傳送術」將「女媧石」傳送給宇文拓。斛律安終告鞠躬盡瘁，玉兒感念他是可敬的對手，決定就近埋了他。宇文拓何許人也？竟有如此多的高手盡忠於他…



在此同一時間，宇文拓在長沙郡的營寨裡收到斛律安所傳送的「女媧石」，但腦際卻忽然出現小雪的白髮影像，頭也為之疼痛…宇文拓乃「崑崙鏡」轉世，深知神器能強力互相感應，怎會分辨不出眼前的「女媧石」是假的，悔恨為了一顆假石頭，竟折損他一員大將。

宇文拓交代韓騰不必前去敦煌，改命韓騰立刻將「神農鼎」和「崆峒印」帶回大興皇家庫房並安置妥當，他決定要親自前去敦煌取「伏羲琴」。因赤貫星已將劃過天際，所剩的日子不多，不能再有任何閃失，所以要親自前往…

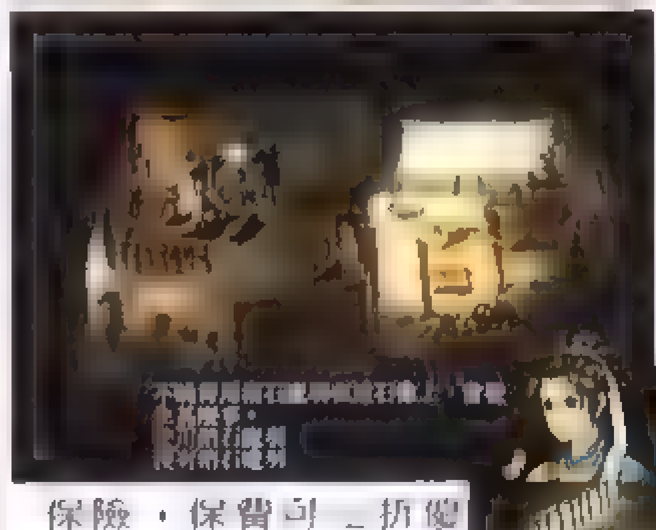
小雪在這　頭已然醒轉，言道夢見可怕的世界，還有宇文太師。靖仇和玉兒安慰　番後，決定還是回大興再說。



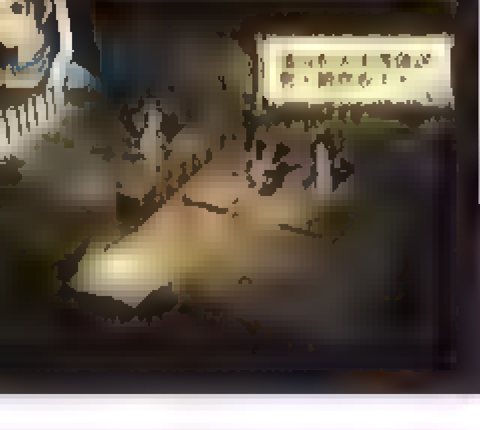
POINT

客棧樓上那隻石化貓可以溶石鹽粉解救，小上人陳湘茵開口要二千兩銀子才肯割愛。花了錢後，發現貓咪正是DOMO成員陳盈君，靖仇好言相勸「牠」回去了工作室。

黑山鎮李瞳兒要的九樣花木若已齊全，帶回去給她可獲贈天山雪蓮。



回返天外村的DOMO工作室，答應要買遊戲後，小葉子會致贈白色藥材。鮑弘修則提供理賠金高達一億的保險，保費可　折優待，只需十個神秘果即可。這是不是唬人不得而知，因草民以「正常」方式玩至遊戲結束時，神秘果還不足十個哩…



大興城

進入郡王府大廳，聞尉遲嫣紅指陳輔已回至大興，正在房裡大發雷霆，郡主快招架不住了…郡主在房裡指陳輔得知靖仇將神器交予宇文拓，氣得不得了。靖仇趨前請罪，但陳輔強調神器是復國大業的利器，他之所以代靖仇挨了宇文拓一擊，目的要讓他有機會帶出神器，如今可把他的苦心白糟蹋了…接著更怒斥靖仇瞎眼，不想再見他了…

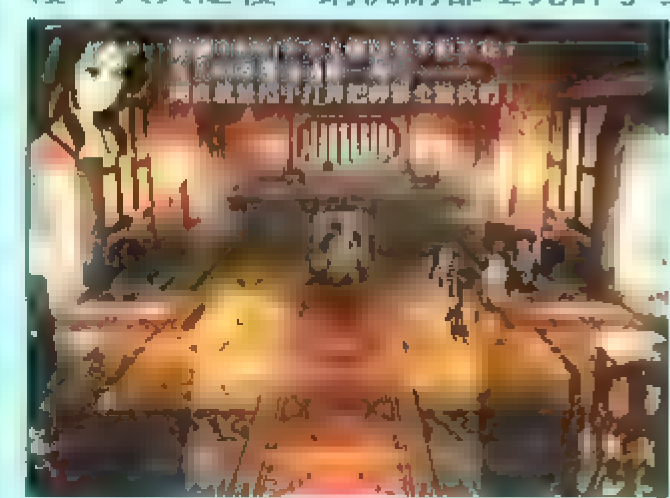
郡主見陳輔正在氣頭上，請大夥到她房裡詳談「女媧石」之事…郡主也沒料到宇文拓這麼快就發現「女媧石」是假的，這可不妙了，五樣神器中，宇文拓等於擁有四樣了…玉兒糾正「伏羲琴」尚未淪陷，且「崑崙鏡」就在靖仇身上，應該有二樣才是，郡主聞後臉色　變，只道是自己算錯了…得知小雪近來常見幻影，莫不是在古墓中受到驚嚇？郡主當即悉心呵護著小雪往另一間房休息…

靖仇與玉兒前往對面房間探視小雪，並詢問郡主城內可有知名大夫。郡主指京城內除御醫以外，當屬宋大夫醫術首屈　指，靖仇安慰小雪過後，立即和玉兒出外尋找宋大夫。

利人市的長生藥房掌櫃正是宋大夫，告以獨孤郡王府急需出診，大夫答應收拾妥當就前去診

治…再回到郡王府房間，卻見小雪坐著哭泣，單小小指小雪方纔自夢中驚醒後，一直垂首飲泣，小雪則指夢見天空被撕裂並滴血，妖怪從天而降，大啖人族…以前只偶爾夢見，近來卻連白日也會頻頻出現，心裡很害怕…

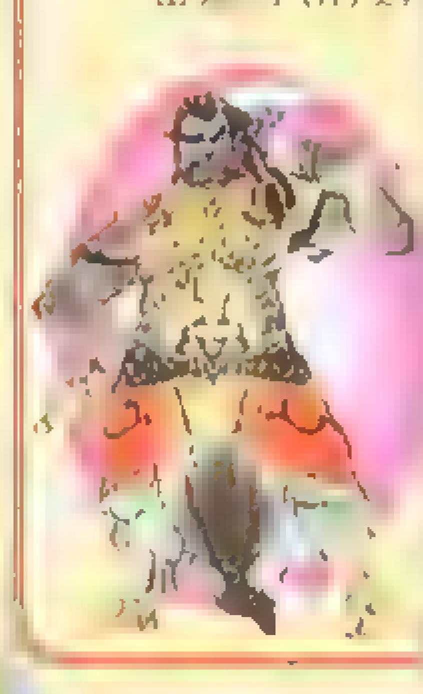
郡主領著宋大夫入房，大夫把脈指係憂慮過度所致，開帖藥讓小雪放寬心好生休息，過一陣子即可康復。大夫走後，靖仇請郡主允許小雪在府內休養，他



和玉兒要往敦煌找「伏羲琴」。郡主將他二人邀至大廳並告以好消息，聽聞宇文太師親往敦煌石窟，而將「神農鼎」、「崆峒印」、「女媧石」運回大興，並安置在皇家寶庫內。郡主之意，可趁此良機將三樣神器奪回，她已請安平公主查出通往寶庫的密道，馬上就可行動。

翌日郡主領著靖仇和玉兒來到寶庫密道入口，她因身分問題不宜一起行動，靖仇乃請她在入口等候，待找齊神器回頭在入口會合。

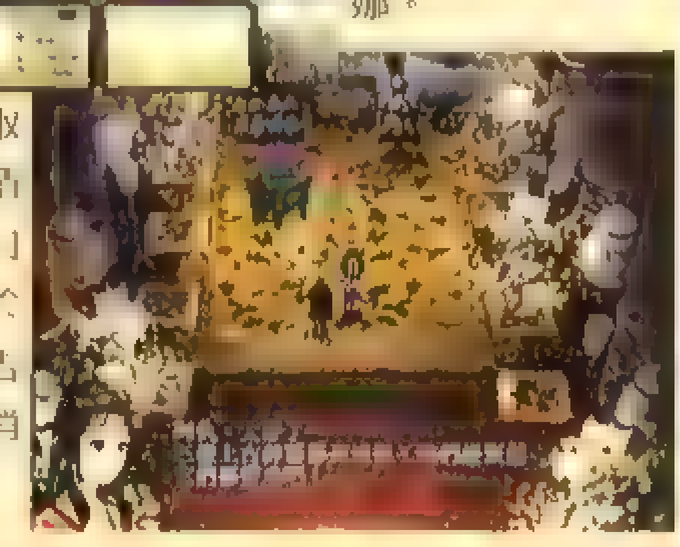
密道入口（A）遇



【皇家寶庫密道】

上偷寶物的飛賊王，揚言只要不妨礙他，他就不找麻煩。決定阻止飛賊王後，他會放出怪物席娜。

進入寶庫取得三樣神器，循原路回到入口時，郡主喜形於色，要趕回大興告訴小雪大好消息。



【大興城】

郡王府內，陳輔見神器失而復得，反倒感謝起郡主，但神器可是靖仇和玉兒冒險取回的啊…陳國復興只缺「伏羲琴」了，靖仇見師父一掃連日陰霾，倒覺得比重獲神器還高興，偕同玉兒進房告訴小雪時，反應卻出奇的冷淡，並喃喃問道，可否將神器先交還給宇文太師，並請求靖仇暫勿與宇文拓敵對…

小雪指宇文拓所作所為，其實才是正確的…若處處妨礙他的計劃，會害得宇文拓無法完成一件極其重要的大事。小雪並且直言，宇文拓所進行

的計劃，遠比靖仇復國或誰當皇帝都來得更為重要。言畢，尚且哀哀懇求於靖仇…單小小見狀，則悄悄的步出房門。

靖仇直指宇文拓乃野心家，且自己意志堅決，任何人提出類似的請求，他都不為所動，否則就愧對自己良心。靖仇只道小雪累極產生幻覺，一個勁的要小雪多休息，待她身子好了，再一起前往敦煌，試試能否奪回「伏羲琴」。說完話，頭也不回的與玉兒走出房去…

隔日清晨，靖仇正與師父在房內交談時，玉兒匆匆進房指小雪不見了…陳輔指小雪應是身子好轉，到院裡走走罷了，無須大驚小怪的。靖仇和玉兒在郡主房門口詢問單小小，得知郡主尚未起床，且未見過小雪。步入小雪房間後，驚見桌上有顆「女媧石」壓著一束白髮…郡主接著聞風而至，懷疑放讚入聽的神器和小雪俱告失蹤，究係何故？

單回郡主見到小雪遺留的白髮和「女媧石」，直指小雪是宇文拓同夥，只恨最後關頭竟讓此娃兒擺了一道…靖仇強調與小雪相處多時，堅信小雪和宇文拓絕無牽連，但眼下的事當又做何解釋？玉兒催促靖仇速往附近找找，她也相信小雪是清白的。郡主提醒可往大興城門和玄武城門詢問守衛，以確認小雪是否已經離城。

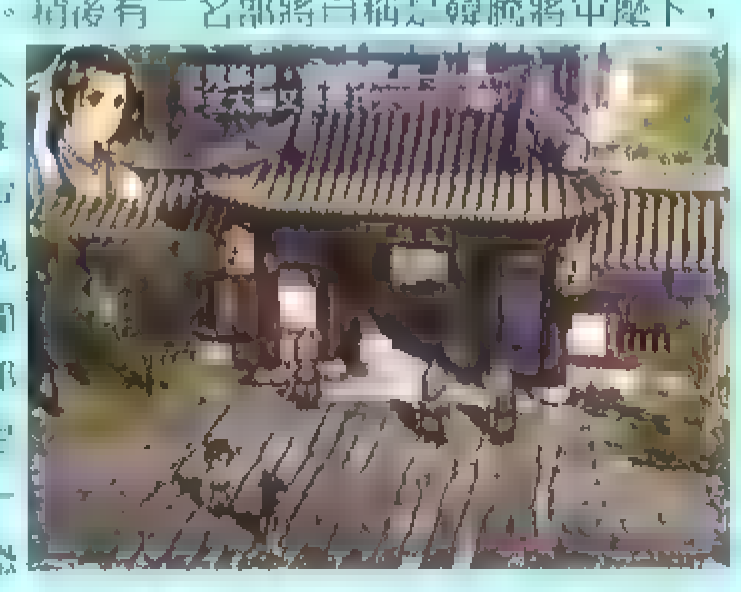
大興城門的守衛未見有人出城，回頭再往玄武門，結果也是一樣，自昨晚至今都無人出過城門。

回到郡王府到郡主房內告以小雪尚在城裡，郡主似乎大鬆了一口氣。尉遲嫣紅急報，宇文太師已自敦煌帶回「伏羲琴」，並指小雪已然投靠太師府，方纔帶領宇文拓前去拿取事先藏匿的神鼎和神印。靖仇聞言，只道不可思議，郡主掐指一算，五樣神器已讓宇文拓找齊了，這可不妙…

玉兒不甚明白，若謂小雪帶走神鼎和神印，但神鏡、神石可一直在靖仇手裡，宇文拓再厲害，也無法執行「九九之陣」啊！郡主則指「崑崙鏡」和「女媧石」都是假的…她可真氣瘋了，真是前功盡棄…

郡主氣沖沖離開後，玉兒有感事態非同小可，如今唯有找到小雪，才能證實是否真帶走神器。也許該到宇文太師府走一趟，或可查出端倪。

二人來至太師府前，向守衛指名要找小雪姑娘，但未獲理睬。稍後有一名部將自稱是韓騰將軍麾下，前來稟告太師，謂前往靈武郡的軍隊已準備就緒。玉兒聞言指靈武郡也是六芒星地圖上的一座城市，恐怕宇文拓又將進行萬靈血陣了，依地圖看來，這是第六次，也是最後的一次了。



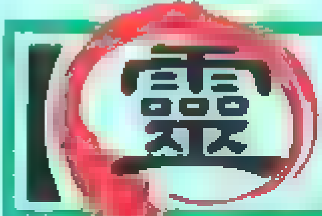
隋軍通報後回傳，太師請部將回稟韓騰即刻出發，且務必完成任務…靖仇打算該去阻止行動，但相信小雪是清白的，可委請郡主留意小雪的事，二人則應趕赴靈武郡。方纔聞聽的虎符，該是先前在皇家寶庫取得的令牌，應可用以通過葭萌關。

回到郡王府，在院裡聽單小小指郡主心情欠佳，已外出騎馬散心。靖仇請她轉告郡主，他與玉兒必須趕往靈武郡阻止宇文拓陰謀，待返回後務必會查明小雪的事。

【萌｜葭關】

經由長壽關往北進入此關隘，衛兵詢問可有出關牒文，靖仇出示虎符，並指奉了郡王之命要出關辦理緊急要務，這才順利出關。

出關後繼續往北，經過沙漠即達靈武郡。

武郡

女孩賀連碧找不到阿爹，擔心要是進入迷沙津，可就難走出了。城裡突然來了大批官軍，隋軍士兵被派駐此地，終日無所事事，極感無聊。有士兵指宇文太師就快到了，好像會發生什麼大事似的…

沙津

進入迷沙津綠洲遇見賀連楯，他跟女兒賀連碧走散了，告以女兒就在靈武郡等他，賀連楯連忙趕回會見女兒。跟著回到靈武郡，賀氏父女會面後致贈渡沙之珠，以此珠繼續往迷沙津前進，在盡頭的綠洲可遇上張孝全，給他七千兩可「買通」他回去工作室。

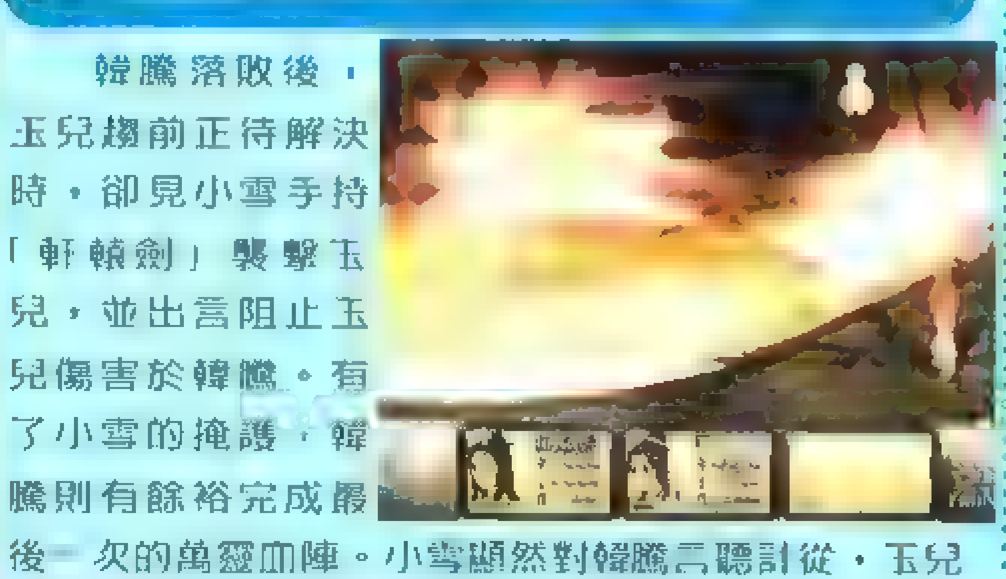
武郡駐軍

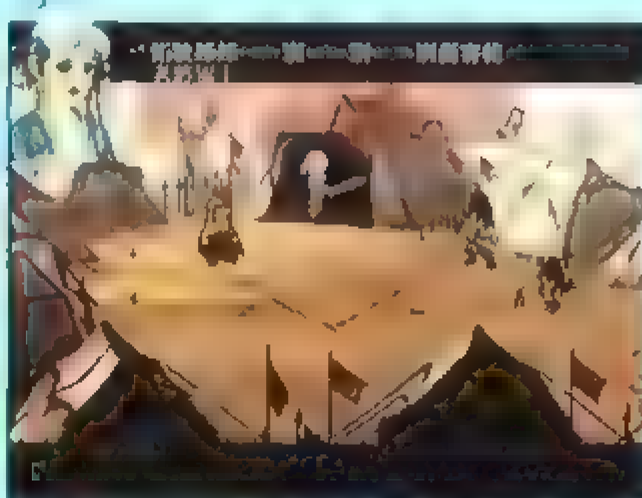
二人抵時，韓騰正要進行萬靈血陣，宇文太師因唯恐再蹈神器被奪之覆轍，親自留守大興坐鎮護守神器，遂由韓騰前來代行萬靈血陣。韓騰乃太師府二虎將之一，要對付他可得當心點…

POINT

命值，靖仇該以絕招和物品攻擊……設法降低對手的攻擊力才是。

韓騰落敗後，玉兒趨前正待解決時，卻見小雪手持「軒轅劍」襲擊玉兒，並出言阻止玉兒傷害於韓騰。有了小雪的掩護，韓騰則有餘裕完成最後一次的萬靈血陣。小雪顯然對韓騰言聽計從，玉兒怒怒再發動攻擊，不料仍遭小雪毫不留情的擊傷，靖仇見狀搶身上前，同樣遭到小雪阻擾，兩人徒得眼睜睜的看著韓騰完成陣法，須臾，第六顆萬靈血已然得手…

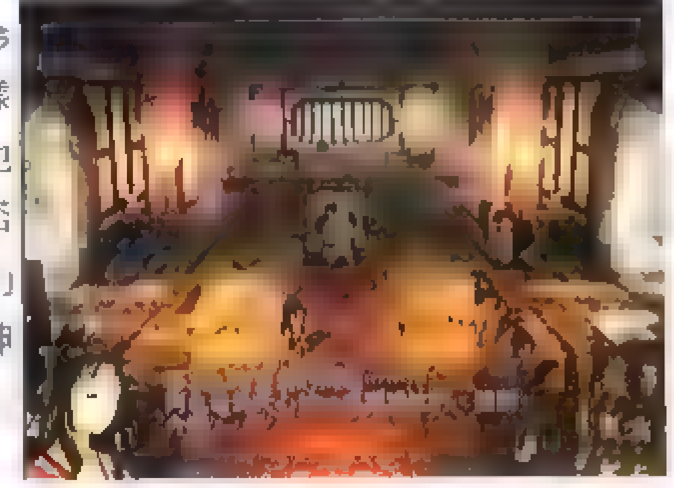




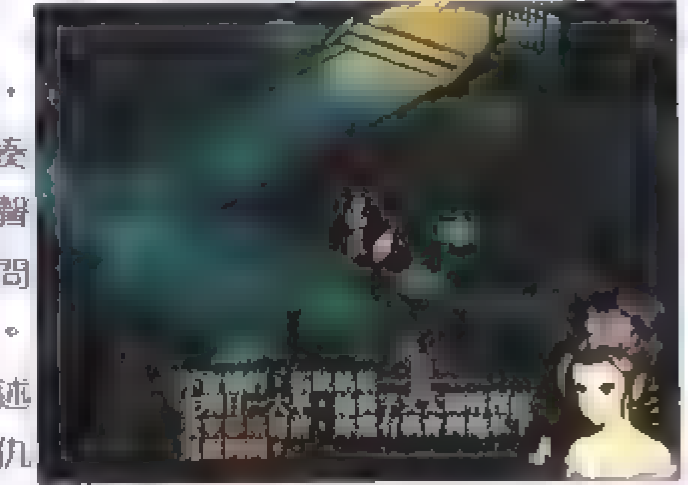
靖仇意要小雪回歸陣營，但韓騰則仗恃手中的「軒轅劍」，諒靖仇也不敢輕舉妄動。他之所以不露出殺招乃是看在小雪的份上，警告勿得寸進尺。玉兒提醒靖仇身上的「崑崙鏡」也是神器，自可對付此劍，但韓騰則一臉鄙夷之色，指陳「崑崙鏡」也是假的！小雪終究還是隨韓騰而去…

大興城

單小小見靖仇二人返回郡王府，言道郡主誤以為氣她而不告離去。大廳內見到郡主時，玉兒深覺她處處協助對抗宇文拓，但卻一再的辜負郡主期望而感內疚。靖仇此時卻顯露放棄的念頭，不想再去對抗宇文拓，玉兒指他近日心情欠佳，並非由郡主而起。郡主轉向玉兒求援，強調務須阻止宇文拓野心，否則勢將萬劫不復。如今宇文拓已有五樣神器，唯有在他前往洛陽通天塔陳設「九五之陣」前，設法奪回神器，哪怕只有一樣而已。



宇文拓目前坐鎮太師府看守神器，但郡主知悉有密道可潛入太師府後園，靖仇又顯得意興闌珊，因自認鬥不過宇文拓…儘管郡主殷殷懇求，唯靖仇自責是因自己介入，才導致小雪遭到宇文拓挾持，從今而後，再也不管什麼復國之事，任誰說項都是一樣…



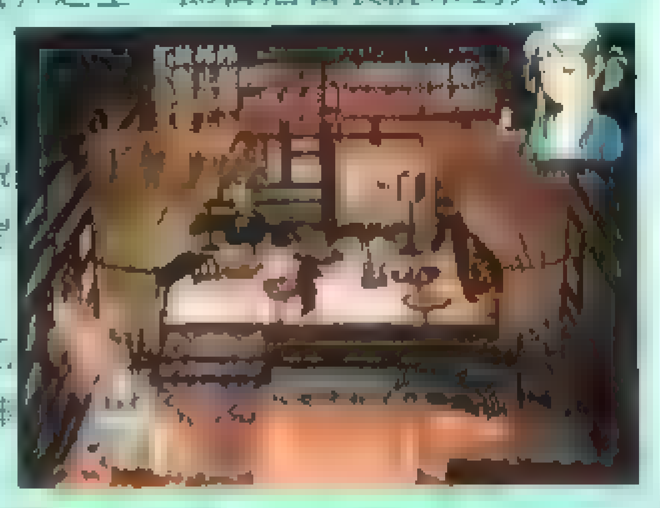
當日夜裡，玉兒於院中彈奏琵琶，郡主聞聲而至，藉機詢問靖仇遭遇何事。聽過玉兒轉述後，郡主指靖仇完全弄錯小雪離開的原因，並進一步指府中上下人盡皆知，小雪其實是喜歡靖仇的，但因玉兒也屬意於他，致使小雪礙於彼此情誼，故而選擇離開…

郡主指小雪明日一早，即將和宇文太師啟程前往東都洛陽，還有機會可與她私下見面問問…玉兒聽完這一番話，想起今早郡主提過宇文太師府的密道，她要潛入太師府和小雪見面，並試著將小雪帶回。

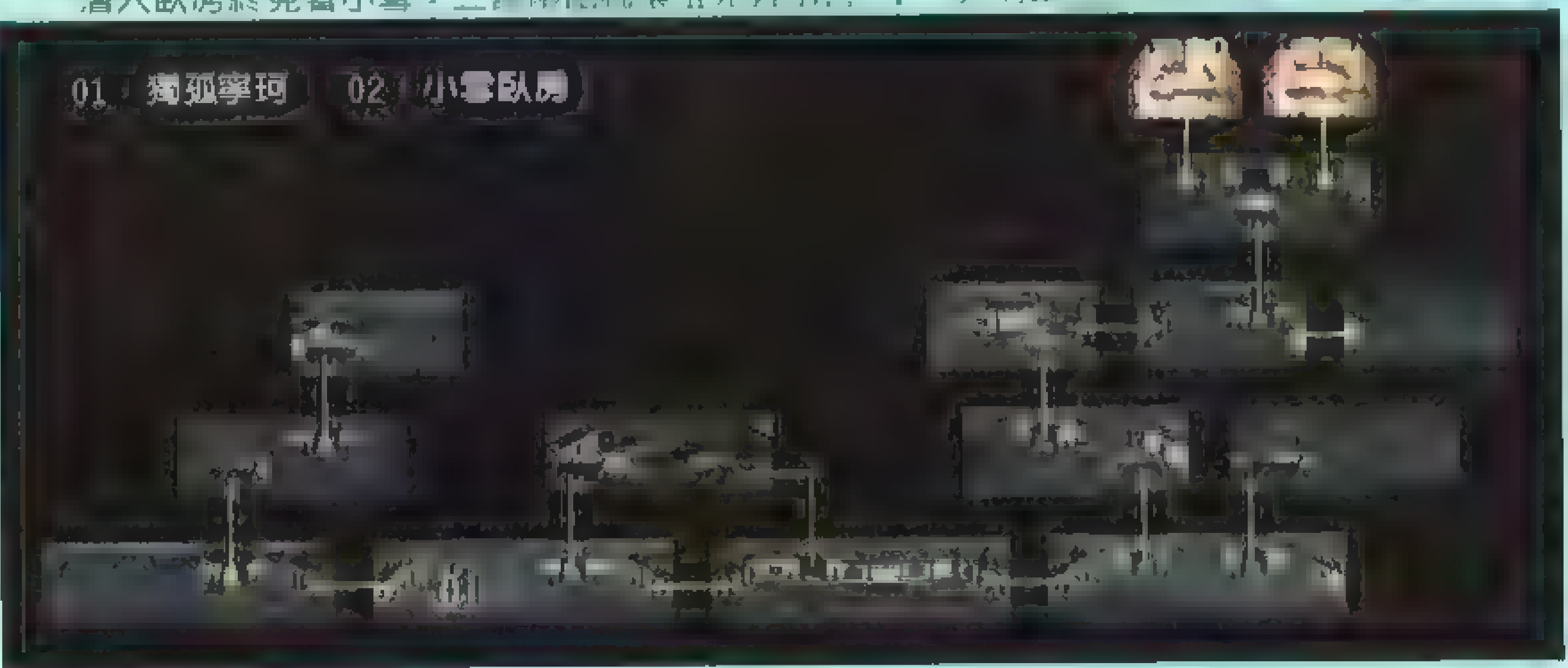
宇文太師府後園

個時辰後，寧珂郡主帶著玉兒來至太師府後園，她雖買通府內衛兵，但密道只能到此為止，接著可得看玉兒自己了。玉兒打算將小雪帶回之後，自己會選擇永遠的離開，因她覺得道義要比愛情來得重要…郡主留在入口把風，玉兒則獨自循路殺進太師府。

潛入臥房終見著小雪，三番兩次就讓玉兒看出喜歡靖仇的心裡，但小雪堅持否認為此而離開，純係為了赤貫星，因為它快要將天空劃開了…現今在天空所見拖著紅色尾巴的星星，即是赤貫星，在兩次「天狗蝕日」之間出現的赤貫軌跡，會將天空劃成兩半…在中原的極西方，還有另外的世界，如果天空被劃裂，統治該地的西方魔界之王，即會沿著裂縫來到人間，並屠殺所有人族。



小雪不理會玉兒質問而繼續說道，要阻止赤貫星在天空劃出裂痕，就要一直和宇文拓所爭奪的九樣神器。依小雪之言，宇文拓早已知悉此事，故一直拼命收集神器。最後只剩「女媧石」了，而「女媧石」則正是小雪本人…小雪乃是「女媧石」所轉世，而宇文拓則是「崑崙鏡」轉世，也因此才會一直找不到這兩樣神器。赤貫星就要劃開天



空，而他們卻把宇文拓急於收集的神器奪走，所以小雪乃有此舉…

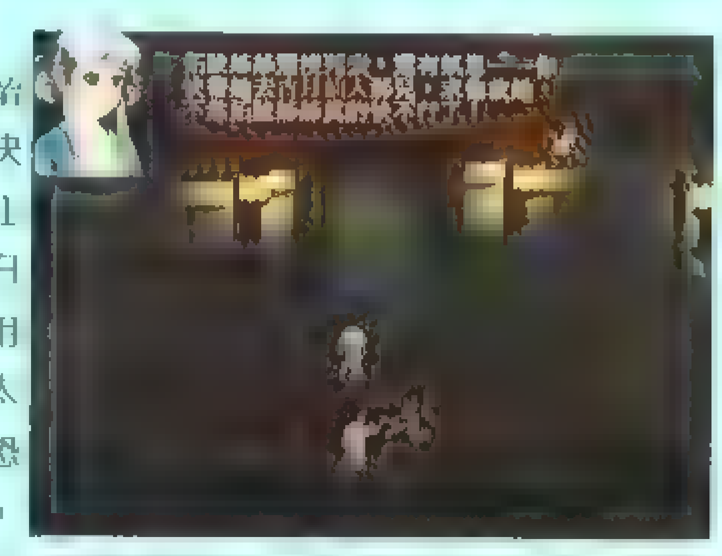
這事委實遠超出玉兒所能理解的範圍，但小雪繼而指出，上回在桃源仙境中，古月仙人幫她激發出體內的潛質後，她的力量就慢慢的持續覺醒，之後常感頭疼，乃至能和宇文拓相互感應上，全因二人皆是上古神器轉世的精靈，所以能互相彼此感應。先前常發生的惡夢，也是宇文太師心中所見到的未來之事，宇文拓的能力之一，即是能預見未來，所以他知道天空要裂開，西方魔界將入侵中原，是以著手研究預防浩劫之法。

宇文拓由他師父遺下的書簡中得知，要阻止這場浩劫，必得動用「鍾劍斧壺塔」和「琴鼎印鏡石」十樣神器。前五樣神器能打開通往天上之路，待到達赤貫星後，再以後五樣神器將赤貫星割裂的天空彌合，如此方可遏止魔界入侵。

上回在窮武郡駐軍，原本是要出面勸阻的，但因緊張之故，才延至戰將事敗後才提著「軒轅劍」出面，又因不會控制「軒轅劍」，致誤傷靖仇和玉兒，故此再也不敢回去面對他們二人。得知玉兒相信所言一切，小雪這才寬心，並決定留在太師府協助宇文拓封印天空的裂痕。玉兒頗能理解，答應會將事情詳告靖仇，但請小雪手書短簡為見證，可小雪自幼未曾習文，故由玉兒代筆書就，臨別時，並叮囑小雪在封印赤貫星之後，務必回到他們身邊，他將致送小雪與靖仇一份很特別的禮物，相信小雪一定會喜歡的…

走出房外，玉兒喃喃自語，待小雪回來時，也就是她永遠要離開而回返北方部落的時候了…

回到入口與郡主碰面後，玉兒表明不但見了小雪，且已明瞭她為何要留待此地的原因，待靖仇與郡主看過短簡後，自然會明白前因後果。寧珂郡主則指係小雪編造的謊言，趁玉兒轉身要離開時，由背後施予閃電擊，要是讓她回去告訴靖仇，還找誰來對抗宇文拓，並阻止他封印赤貫星呢…



玉兒彌留之際，腦中快速閃現種種往事，終於明白是被郡主利用來對抗宇文太師，寧珂唯恐她貽害大計，不但取走她身上的書簡燒毀，且當即下了殺手，這麼一來，玉兒可是被宇文拓和小雪所殺害的了…

單小小跟著出現，指稱已在一個時辰之前喚醒靖仇，並由尉遲嫣紅所假扮成的郡主正領著他前來，寧珂自忖魔力雖遭神州結界限制，並非宇文拓對手，但能玩弄這些人於股掌間，倒也差堪安慰。忽聞太師府有人走近，遂就地躲將起來，等著看尉遲嫣紅的壓軸好戲上場。來者正是小雪，她驚見玉兒傷重，當即為她治療，但靖仇卻於此時隨著假郡主趕抵，尉遲嫣紅順勢怒指小雪竟狠心殺害昔日夥伴，靖仇見狀不由怒氣上沖，加上假郡主一旁搧風點火，小雪已難說得清了…

小雪見玉兒尚有氣息，要求讓她先行治療，不料卻為靖仇所拒，除非小雪能指出殺了何人，否則難脫干係。小雪情急不知如何說起，卻見宇文拓被驚醒而朝此前來，小雪催促靖仇速將玉兒帶往桃源仙境向古月仙人求治，她會設法抵擋住宇文拓，但求靖仇盡速離開…尉遲嫣紅指宇文拓和小雪正是兇手，此刻正是血債血償的時機…所幸靖仇突然轉念，就算是再微小的希望，他不會輕言放棄，決定立即帶玉兒前往求醫…宇文太師率眾趕抵時，靖仇已然抱著玉兒遠離了…

【然翁居】

阿如指兩位仙人都不在，古月仙人拜訪友人須得三十日方得返回，但請靖仇稍後，然翁前去欣賞島上風光，她可以然翁先前教授的「縮地之術」前去尋回然翁，再請然翁御劍找回古月仙人…

玉兒迴光返照指身上有書冊要給靖仇，但靖仇怎會找得到呢？玉兒明瞭穿為寧珂郡主所奪，無論如何，只請靖仇務須原諒小雪。得到靖仇的保證之後，玉兒

就此闔上了雙眼…

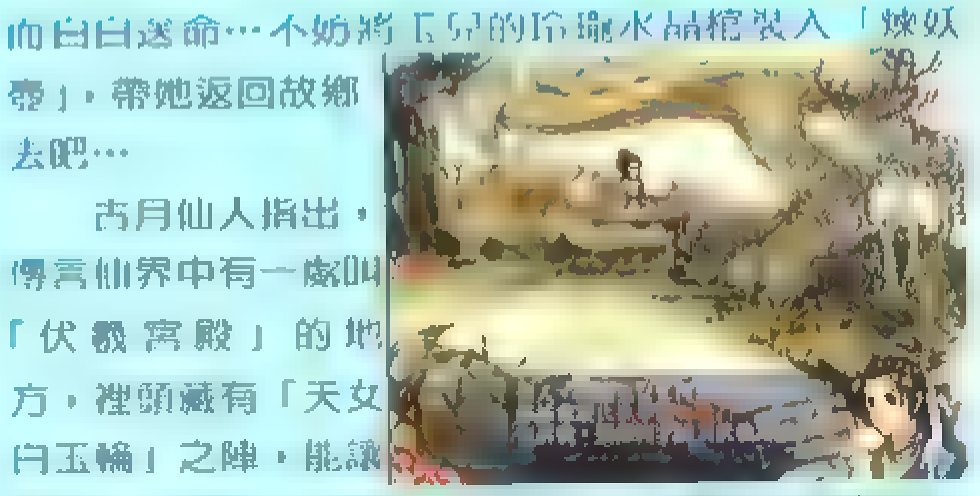
二個時辰後，兩位仙人終於趕返，但為時晚矣。古月仙人指「起死回生」遠超出他的能力範圍，生死有命，就請節哀吧！他要為玉兒製造「水晶棺」，算是對她最後的點心意吧。

三日後，靖仇立於房內的水晶棺前追思，阿如對自己未能趕上很感歉疚，但靖仇卻已三日夜未曾進食了…玉兒如今已裝入水晶棺內，據說可永保生前容顏，靖仇也得以時時見到她…阿如提醒說道，古月仙人在對弈亭等著靖仇，要他心情好些時過去一趟，他很想知道究竟發生何事

【對弈亭】

靖仇將事情經過詳告了古月仙人，古月仙人也不明宇文拓收齊神器的目的為何。靖仇尚不知神器有真假之別，請求古月仙人出面制止陰謀。古月仙人指宇文拓如今力量可比饕餮強過十倍有餘，實力當呈伯仲，但他手中亦握有「軒轅劍」，兩樣神器的力量合而為一，即如古月仙人擁有千年修為也難敵對。

古月仙人力勸靖仇放棄，宇文拓已是天下無敵，只怕仙界也無幾人能與之抗衡，不須為了復仇而白白送命…不妨將玉兒的玲瓏水晶棺裝入「煉妖壺」，帶她返回故鄉去吧…



古月仙人指出，傳言仙界中有一處叫「伏羲宮殿」的地方，裡頭藏有「天女白玉輪」之陣，能讓死去之人復活。此陣乃太古時代，伏羲和女媧在愛女死去時，為使愛女復活而設計的，但需要「伏羲琴」和「女媧石」兩樣神器。據說，伏羲宮殿位於一顆長星在天空劃出之「穹蒼裂痕」上，那兒是結界的裂縫，是空間與時間的不連續摺縐地帶，只不過因屬天上界，若想到達裂痕處，尚須「鐘劍斧壺塔」五樣上古神器。但「鐘」已幻化為人，恐難找齊並得以通往天上界了…

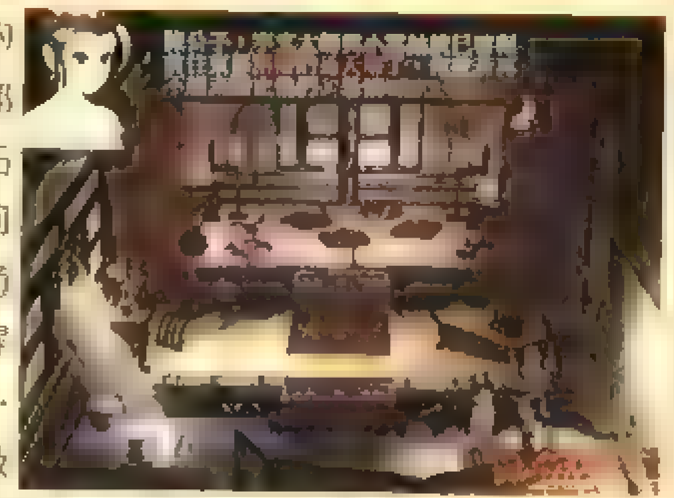
【然翁居】

回到客房中將水晶棺裝入「煉妖壺」之後，再找二位仙人告別吧

【對弈亭】

兩位仙人此時皆於亭內，靖仇告別時，古月仙人詢問是否仍想找宇文拓復仇？靖仇深明自己絕非對手，顯然表明心裡早已放棄了…師父陳輔和寧珂郡主都尚存人間，該回去向他們說明自己的決定，再帶著玉兒回返故鄉。二位仙人極表贊同，勉勵莫讓憂愁啃蝕自己…

大興城

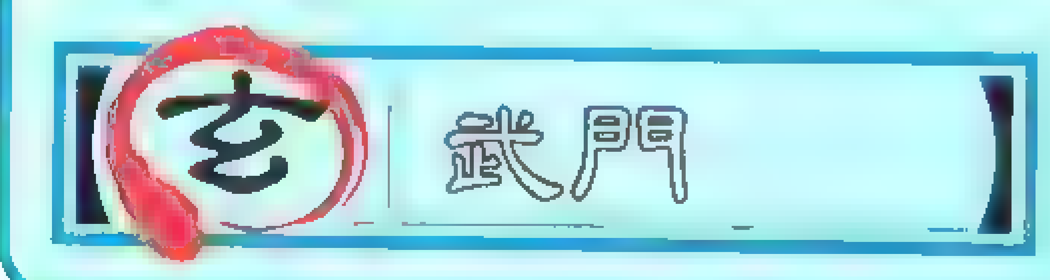


郡王府內的房裡再見寧珂郡主，得知宇文拓與小雪已動身前往東都洛陽的通天塔，若再不趕去阻止，恐怕…儘管郡主百般鼓其如簧之舌，靖仇終究難為所動。既然無力阻止，就讓他們去獲得吧！為了尋找復國神器，不但導致小雪雙手沾滿血腥，也害得玉兒香消玉隕…如今只想帶著玉兒回返故鄉，不再過問世事了。

回房見到師父以後，靖仇再不動心念，靜靜的等候師父咆嘯過後，這才表明自己心跡。陳輔聞後倒是出奇的冷靜，他也深知宇文拓的可怕，自己尚且顫慄畏懼，何況靖仇？今後再不勉強靖仇做任何事了，儘管去做自己想做的事吧，只可惜他的祖國再無復興之日…

師徒二人當即離開郡王府，郡主尚且不放棄最後的遊說，陳輔這會兒倒能替徒弟開脫，也合該是大徹大悟吧。寧珂郡主已交代過玄武門守衛，可以由該關隘逕往北方。

靖仇師徒離開後，郡主咬牙切齒指責這個沒用的傢伙，竟然表現得和她所預期的反應大相逕庭，只好自己親往洛陽，並試著阻止宇文拓的行動了…



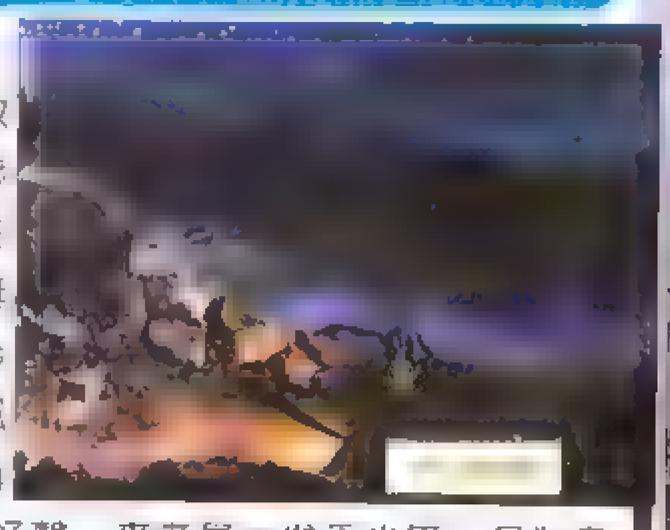
玄武門

守衛兵士早已接獲郡主通知，由此可順利出城，並進入大興以北的河西地區。

河道斷崖

師徒倆就地紮營後，靖仇藉觀賞月色之際，使用玉兒所贈的笛子要吹首曲子給玉兒聽聽…忽聞崖邊傳來呼救聲，趕往探看，發現有夥匪盜強搶一對兄妹，靖仇見忍不住俠心又起…

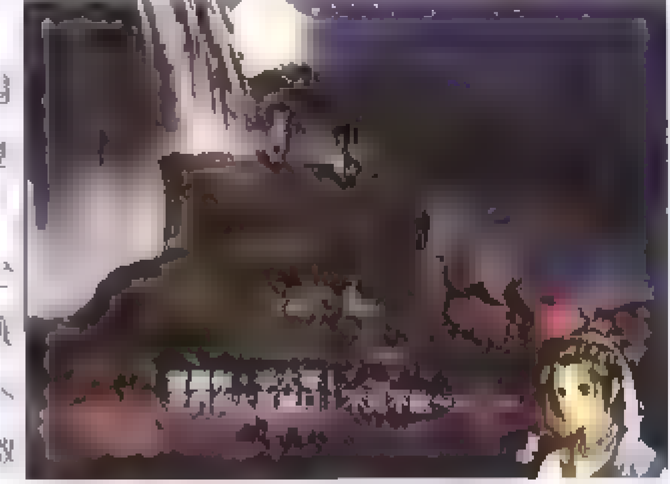
POINT



打跑盜匪後，遭搶的兄妹上前致謝，靖仇心裡叨念著，若是玉兒尚在，此刻也必然會挺身而出的，但如今已不知一縷芳魂飄向何方了…笛聲再起時，忽又傳來叫好聲，來者是一俊秀少年，名為李世民，他本住在太原，於前年驚聞皇帝被突厥人圍困

雁門關，遂毅然從戎趕往救駕。但此行方知皇帝昏庸糊塗，尚且屠殺無辜百姓以充當軍功，深思後選擇毅然離開，並結交各地同道好友。

二人相見如故乃促膝長談，靖仇並將自己與宇文太師間的種種往事傾囊相告，如今眼看宇文拓已往洛陽實現野心，自己卻是束手無策。李世民聽罷提出建議，先以信函通知東都一帶有心逐鹿天下之豪傑、亂民、官吏等，指陳宇文拓意圖叛變，且擁有足以掌握天下的上古神器，將在洛陽列陣！消息一旦傳出，這批人勢將捐棄成見，合力圍攻，宇文拓再厲害，也唯有疲於奔命，靖仇則可坐收漁利。



李世民出身官宦之家，答應要代寫些信函，請奴僕星夜送至洛陽，並保證讓那宇文拓應接不暇。靖仇更獲邀往太原一遊，李世民因有父親屬託之事代辦，遂相約明日在太原城門口相見

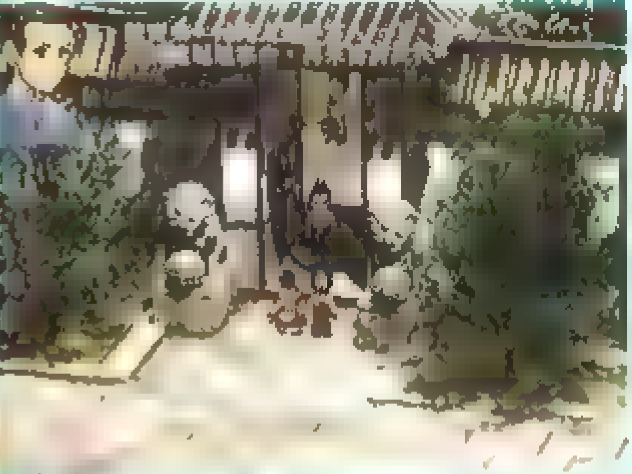
太原城

李世民果然依約等在城門口，並謂已差僕役將信函送往東都一帶，相信那兒的人必不讓宇文拓好過。今日來得正巧，因有一位氣宇軒昂的豪傑要來見他，就請至府中一行。

城內居民對唐國公評價甚高，但也述孩童都要效法二公子保護百姓，可見二公子素孚人望。胡商阿里很想見識軒轅劍，請靖仇借給他欣賞過後，獲贈七情束。布行老闆娘柔娘盛讚唐國公李淵治城有方，尤以二公子允文允武，受人愛戴；她自己雖賣布多年，惜未曾得見天蠶裝或烏蠶裝，如果有的話，她很願意以厚禮交換。

POINT

往城西抵達唐國公府，未料李世民宅第如此氣勢恢宏，李世民則謙稱父親乃太原留守，宅第小有規模。家僕報稱有客在書房守候，李世民請靖仇師徒四處逛逛，再往書房會面。

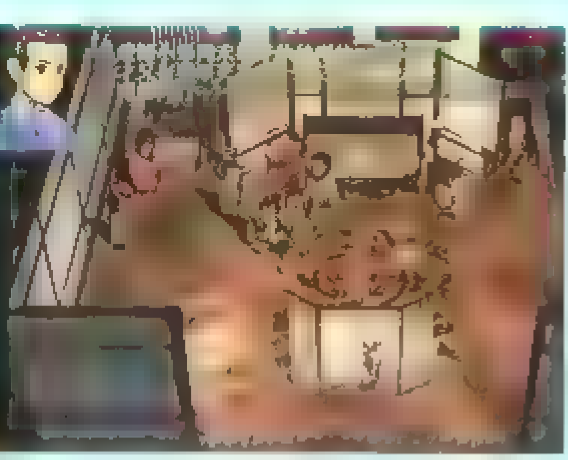


進入唐府大廳見到大公子李建成，指二弟好交朋友，儘管年紀尚輕，但諸多朋友都願願為他賣命。唐國公李淵也指二子出世時，曾有道士預言他將貴不可言，功業蓋世，並為中原歷來所未見。可惜自己只是區區太原留守人員，又非皇親國戚，何來的貴不可言呢…

師徒來到書房前，驚見久違的張烈正與李世民對弈，棋局終了時，家僕報稱李淵有事找二公子，李世民乃稱罪退出，靖仇方得以和張烈異地重逢。張烈的友人李淳風及義弟李靖夫婦，告以太原一地有天子之氣，請他務必親自前來一趟，而拓跋部落則已安遷到水草更為豐足之地，此後即按照計劃將部落交予新領袖接管。方纔棋局雖未敗，但李淳風善觀氣象，見李世民真龍之氣更勝張烈，遂暗示他不必再爭天下。張烈有心問鼎中原久矣，豈奈天下竟有如此一位李世民，真乃人算不如天算。

靖仇將張烈邀至一旁，告以玉兒過世消息，並詳述事情原委。張烈聞後，安慰靖仇不必自責，他因一時無事在身，可陪同靖仇前往洛陽，並盡點力阻止宇文太師野心。李淳風繼而讚嘆稱奇，今日竟有三位擁有真龍之氣的人齊聚一堂，並指靖仇的真龍之氣不亞於張烈，靖仇則表無心於此，但求寄情於詩書山水而已…

張烈臨走時，轉告李靖事情原委，並託他代辦要事，去尋幾樣重要之物，尋獲之後，請李靖至東都洛陽會合，李靖當即銜命而去。靖仇轉身為張烈引見陳輔，陳輔得知他乃胡人之後，態度立即轉為冷漠，張烈不以為忤，就找李世民告辭出發吧。

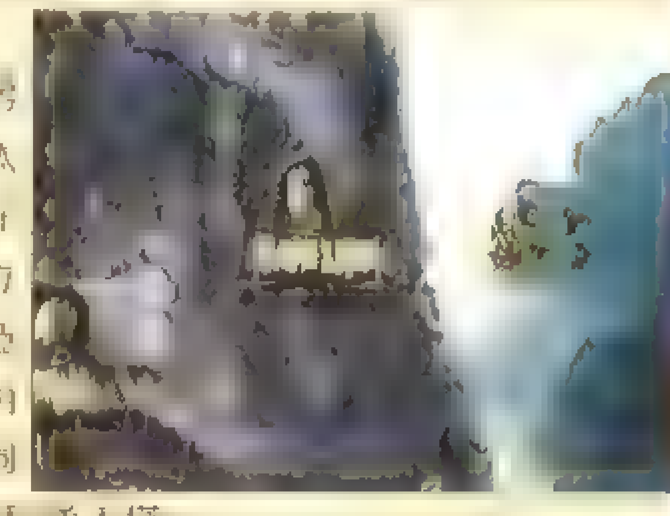


眾人聽完李世民辭行時，張烈得知他為靖仇設一奇計，想那宇文拓正在洛陽其宮獨留吧！張烈想趁此一背之機，前往洛陽阻止宇文拓，倘若順利，或許一舉為民除害。李世民說日後務必收回太原，他很想與張烈、靖仇共議天下大勢。

走出府外，靖仇對於張烈信心滿滿極表狐疑，哪知張烈在安置妥拓跋部落以後，立即趕赴雷夏澤欲拜公山先生研習「鬼谷道術」，公山師伯雖已過世，但他卻巧遇師伯之師弟，更巧的是，他正是宇文拓的養父楊義臣！

楊義臣老人家對義子的胡作非為十分痛心，並已傳授張烈各種針對宇文拓弱點的獨門道術，而今算來，與靖仇可謂同門了。張烈正要前往崗石窟，楊義臣曾指石窟內有許多能人留存有「鬼谷道術」之不世寶物，有助於對抗宇文拓。陳輔指出崗石窟密門須有「沐玉如來」寶物方能開啟，豈料早為張烈尋獲，那就出發吧！

雲崗石窟



*石窟入口彌漫奇異光彩，使用「沐玉如來」方得進入（張烈道）。楊義臣曾提過石窟內有一房間，將「沐玉如來」擺在台上即會出現天梯，可抵達洛陽。

入口右方有一密洞，洞內會碰上DOMO組的吳東城，將綠色、黃色、藍色彗星碎片交給他，他會立即回去工作室。

爬至頂層房間(10)，將「沐玉如來」擺放在石台上，外頭立刻出現一條若隱若現的天梯，由此再經過一座洞窟即可抵達洛陽和通天塔。

通天塔

通天塔是宇文拓在短短半年內，犧牲了數十萬百姓生命所建蓋的高塔。此時塔下聚集一大夥人，齊聲聲討宇文拓，但包圍通天塔的人群也遭火困而進不了塔。張烈指此係「地龍陰火」，楊義臣曾提及，遇此妖火可以「泛雲龍玉」破解之。他在太原即託請義弟李靖夫婦代為尋找寶物，該當先往洛陽與他夫婦會合才是。

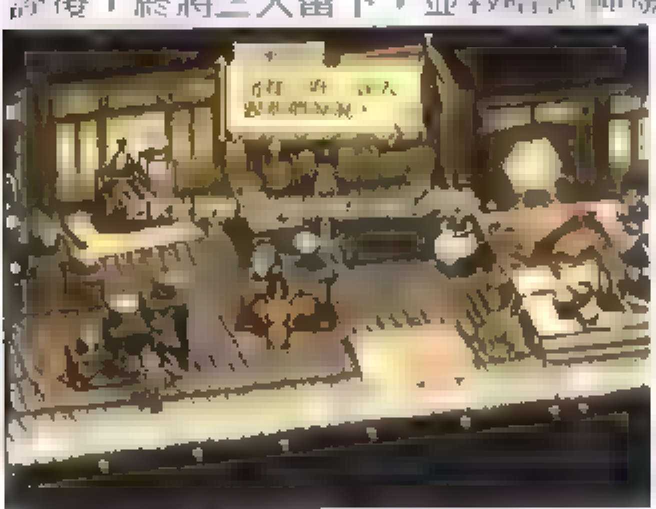
【洛陽城】

城內右上方屋角樹林下有三清符筆，這是大興村人由唐耕武的傳家寶。另在城門牌樓下尋找紅寶石戒指！

城內麵攤老闆高喊吃麵不用花錢，指「十碗以上免費」，要吃「　、九、十、十　碗？這個老闆挺討的，可以和他玩玩…藥商古維然要研究五色藥材有何奇效，備妥青色、赤色、黃色、白色、黑色藥材，是否可以交給他呢？

POINT

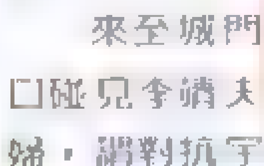
松韻居少東常樂為了店裡三名夥計要辭工，而大傷腦筋，問他們原因卻都不說，可否幫忙問問？分別與招財、進寶和阿三談過之後，再幫阿三蒐羅金項鍊、金戒指和翠玉金釵三樣命器，獲得阿三回報　蛇　食　回頭將三名夥計的意見轉告少東，由他　　認許後，終將三人留下，並致贈　神　玉



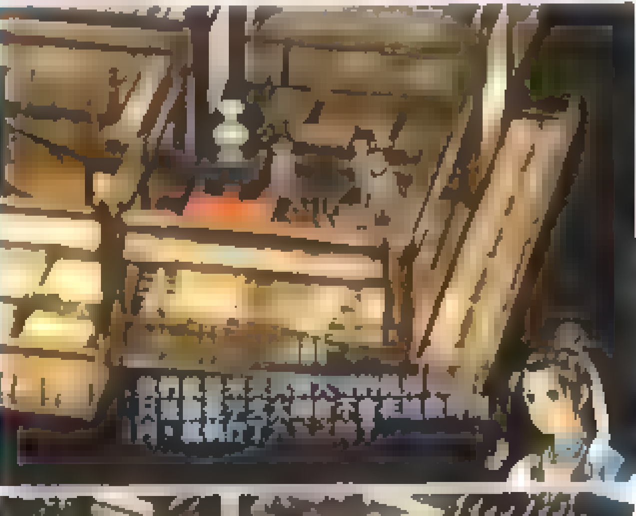
怡春院老鴇豔牡丹說了一大串生意經後，指月娃遭郡主抓走，並關在郡主私人道觀裡，還說得罪郡主是必死無疑的…

客棧前方遇見單小小，聽聞郡主已來到洛陽，但進不了通天塔阻止宇文拓，正急得不知如何是好，請往客棧協助郡主。進入客棧遇見高玉玫人玩「迴文詩」，只需將她的迴文詩正確無誤的念上　遍，她就會回去工作室。

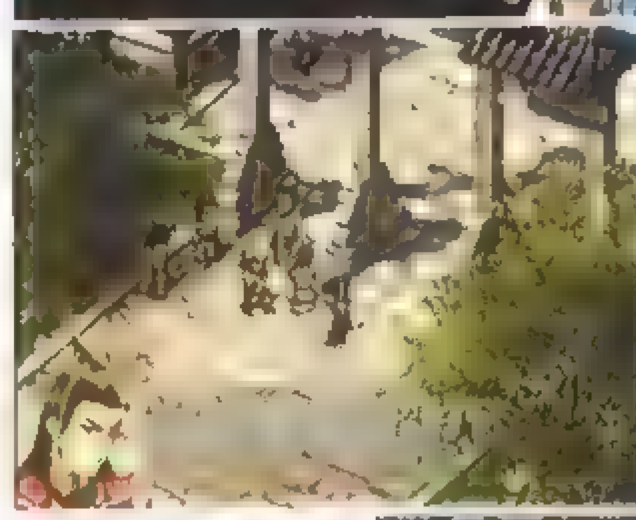
客棧樓上房間見者寧珂郡主與尉遲嫣紅，請仇指重遇張烈後即　改先前的消沈，張烈表示不必擔心「地龍除火」，此行正係為此而來。郡主指「九五之陣」須待天上紅色妖星貫穿天際後的「天狗蝕日」時刻，列陣方能生效，宇文拓在通天塔內也正等待著這　刻。郡主表示原本已徹底失望，不意在洛陽巧遇靖仇和張烈，她主動要幫忙往另　頭找張烈的義弟李靖，說完就真熱心的前去

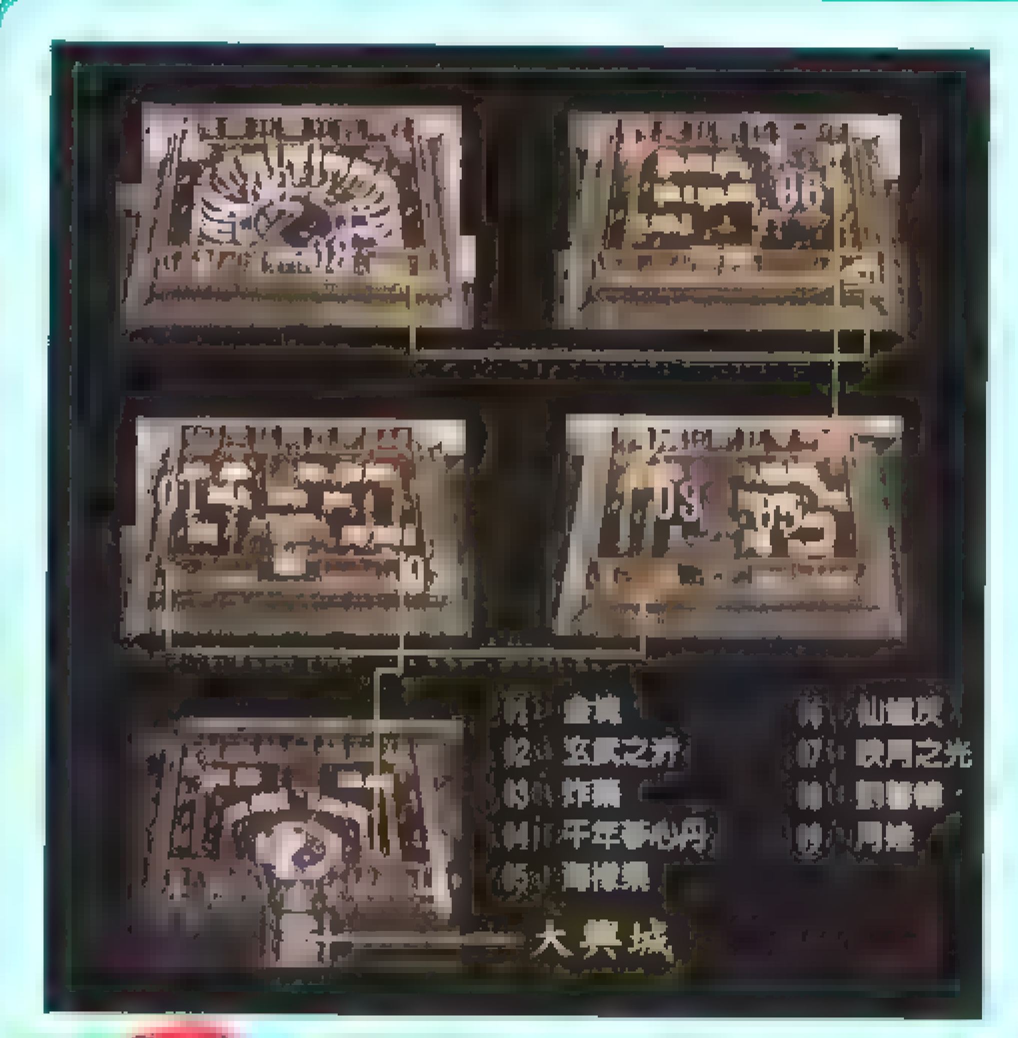


來至城門口碰見李靖夫婦，謂對抗宇文拓之寶物，　尋找，交予張烈後，張烈指此番前來非僅為此，而是有更重要的事，請李靖夫婦往他位於洛陽之宅邸議事，並請靖仇師徒同往



靖仇與師父往城北進入張烈宅邸，張烈隨即指屋內所有寶物要全數交予李靖夫婦，如此可讓李靖夫婦不虞匱乏，而能專心功業。張夫人拓跋月元得悉妹妹玉兒死訊，深感她情義分明，反倒頗覺欣慰，請靖仇切勿自責，只希望靖仇能手刃宇文拓，為玉兒復仇即可。張烈交代家僕務須忠心於新主人之後，急著要往通天塔阻止宇文拓。

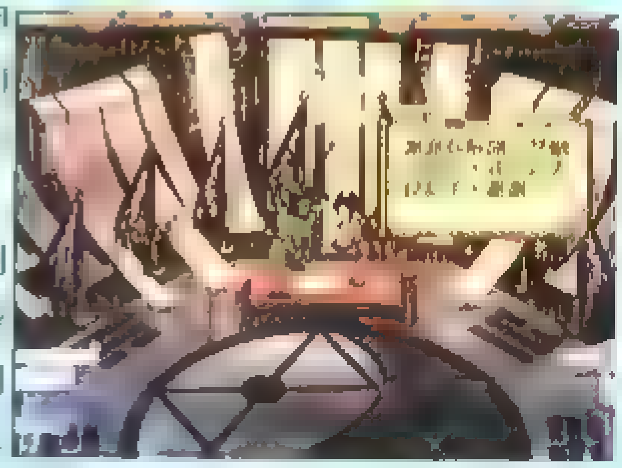




【獨】孤家道塔

在往通天塔之前，可回大興城於宇文太師府的後方找到道塔入口，為的是尋找洛陽怡春院老鴇指稱的月娃。

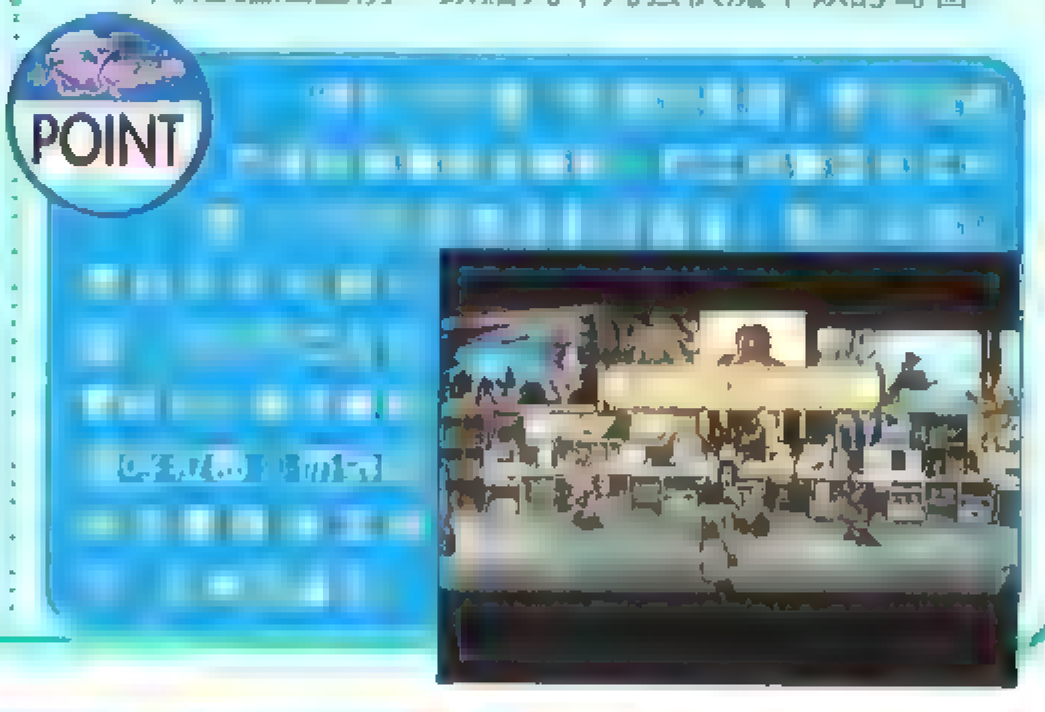
殺進道塔頂端遇上酷愛水果的劉鶯鶯，給她麥果、蟠桃、野石榴、嘉果、凌霄果、葉雪桑果、海檬果、山蛇莓和神秘果九樣果類，即可打發她回去工作室。



頂樓裡頭見到月娃，靖仇上前要救出她時，碰上封印的美杜莎和一隻蜃妖怪，解決後即可人除郡主施在月娃身上的禁錮法術，月娃已可超生了。月娃指塔中死了不少女孩，都是郡主所殺害，原先是遭官軍抓去獻給宇文太師的，但因太師不好此道，於是全被郡主要了去…郡主指的是寧珂郡主嗎？她果真會做此等事情…

月娃臨超生前，致贈九十九套伏魔平妖的奇書。

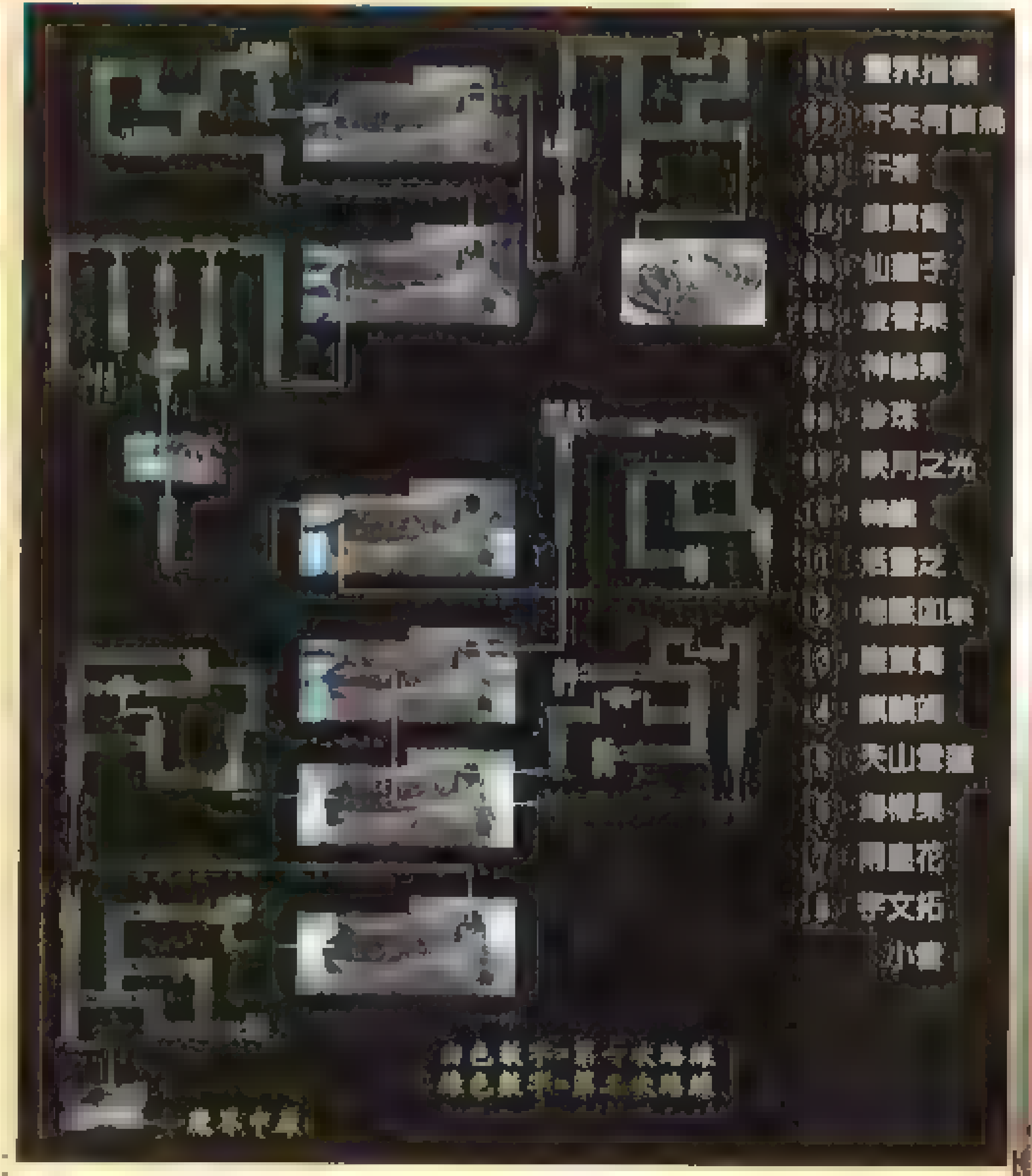
POINT



【通】天塔

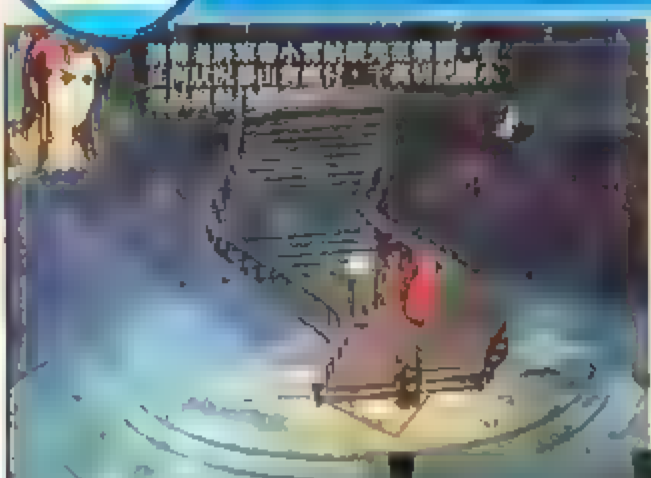
使用「兌雲龍玉」之後，妖火果然消失，塔外人群轟然一擁攻入塔內，張烈則主張要慢慢攻上塔去，因為「天下無敵」宇文太師」這批官兵和盜匪在塔下叫囂久了，心裡誤以為宇文拓無可忌憚，如此齊攻上去，不過是提供擅長擊體殲滅的宇文拓活生生的肉靶而已。當於後方謹慎推進，方為上策。

靖仇一行往裡推進(A)時，塔上的宇文拓得報塔下的火結界已破，亂民盜匪已全湧上來，韓騰疑心「地龍陰火」應只有楊義臣一人能破，該不會是他…宇文拓指義父已歸隱山林，該是他不知何時將此破解之法傳授他人才是。韓騰表示要下去抵擋，但宇文拓則命他保護小雪前往塔頂，他要親自下去迎戰，只因對方人數眾多，且時間緊迫，寧可慎重為上



宇文拓並指稍稍待的「失部之陣」會耗去他和小雪的大量體力，若是小雪半途不濟，所有大計將因而

滿盤皆墨。叮囑韓騰遇有任何狀況，務須切記以保留小雪體力為要，轉身即步入亂民盜匪出沒之地。



抵達大廳時，但見先前衝進塔的亂民盜匪俱遭「黃金劍」所滅，顯係宇文拓所為…登上階梯遭遇韓騰，他這一回已貫注宇文拓神器之力，功力非比先前…

韓騰敗後，張烈念他人老志不老，不忍傷他性命，但韓騰自認從周亡之前，即是宇文家代代忠臣，寧死也要護衛宇文拓。韓騰使出最後力氣傷了陳輔的腿後，終告斷氣…陳輔因感時間急迫，催促靖仇和張烈速往塔頂截住宇文拓，待他歇會，自會上塔頂會合…

到得塔頂，瞧見宇文拓正要列陣，得知韓騰戰死的消息，宇文拓譏誚靖仇和張烈心中，難道只有報仇、野心的狹隘念頭？時間無多，他這一回不會手下留情的…

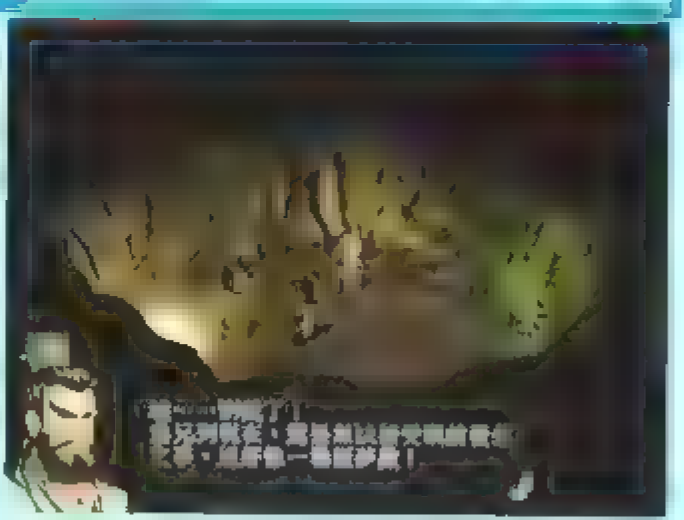
靖仇以二敵一，勉強平手收場，宇文拓表示為了「失卻之陣」，而謹慎保留超過十分之[illegible]的實力，二人才得僥倖全身而退。張烈原敬重宇文拓不愧是一號人物，義父楊義臣對他極為失望，今日特來遏止他野心得逞。宇文拓並不理會旁人眼光，自己極為清楚所作所為，既然「天狗蝕日」時刻將屆，欲借「軒轅劍」之力殲滅二人…「軒轅劍」果然厲害，靖仇和張烈根本難以招架，原來這才是宇文拓真正的力量…

宇文拓也敬重二人的實力，原本不欲加害，但因時間緊迫，不得不得罪了…一旁的小雪於此時遭到寧珂郡主挾持，逼迫宇文拓停止行動，並叫靖仇[illegible]一起夾攻宇文拓，若是敢妄動，她會讓「失卻之陣」永遠缺少一項神器…

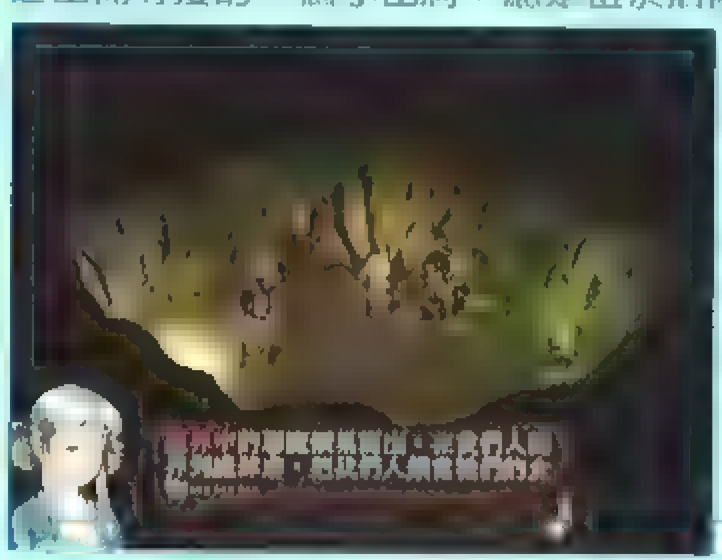
寧珂郡主對宇文拓施以閃電擊，但被他輕易化解，張烈趁隙偷襲反為所傷，靖仇緊接著發動突襲，終告成功的擊中宇文拓，「軒轅劍」隨之掉落地上…

寧珂郡主見狀，立即施以「血咒」困住宇文拓，並忘形狂言，等了十七年，魔界終於馬上就要降臨中原了，感謝宇文拓幫她打開魔界之門，更感謝靖仇一路替她攔截宇文拓…第二次「天狗蝕日」即將屆臨，就請抬頭觀賞神州穹蒼如何被赤貫星劃開吧…靖仇如墜五里霧，張烈見狀則大感驚訝，小雪突地竄前搶奪軒轅劍，奮力掙出一條生路，連同靖仇、張烈快速的逃離現場…

【荒】野山洞

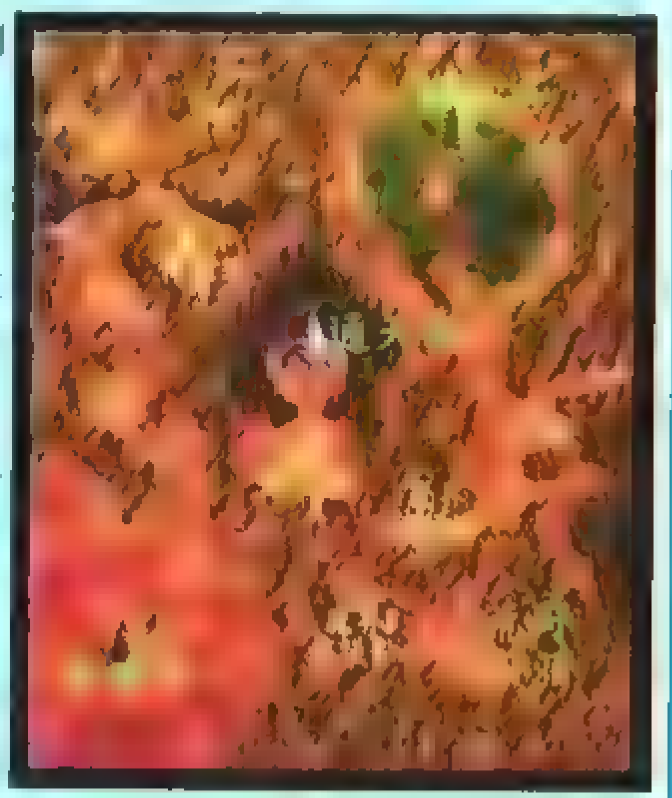


三日後，靖仇於山洞內醒來並急問何故，但小雪只顧著哭泣，張烈則謂直到此刻尚難以接受眼前事實。靖仇昏迷期間，外頭已成了妖魔鬼怪的世界，奇形怪狀的惡魔充斥人間，並以人為食，神州大地化為煉獄一般。原來，宇文拓才是對的…小雪此刻方才指出，赤貫星將天空劃破以後，西方魔王所統領的魔界穿過一直保護人界的天空結界直臨地上，魔界中的惡魔已傾巢而出了…此地是小雪運用「軒轅劍」所打開的一條路，由通天塔逃出而尋獲的一個小山洞，應是位於洛陽附近。



張烈已然明瞭真相，宇文拓非為自己野心，他收取萬靈血、奪五神器，目的全係為阻止魔界入侵人間的一切，自己則因無知而處處掣肘，致他功虧一簣。真正陷人間於浩劫的罪人，該是他們自己才是…小雪這段日子為協助宇文拓而背上背叛之名，甚為痛苦，靖仇當即誠心向小雪道歉，深悔不但未適時協助她，卻反而刀劍相向…

小雪昨日已由張烈口中獲知玉兒死訊，且告以張烈詳情，玉兒重創當日，經過宇文拓檢視地上痕跡，發現兇手是使西方魔界妖法，也正是獨孤寧珂！她的真正身分是西方魔界之王派來人界的女魔將，這段時間全都被她利用了…



靖仇想起師父尚留在通天塔內，但張烈日昨往附近查看時，那一帶早已淪為魔界之地，無人倖存。張夫人和令靖夫婦也在洛陽，但紅色的魔界早已吞噬神州江山，終只能面對現實，承認自己無能為力了…靖仇提議往桃源仙境求助仙人，或許曉得挽救目前局面的方法。不論如何，錯誤既已鑄成，當思極力彌補或挽回。

張烈同意此議，小雪則憶起宇文拓曾指魔界有傳送陣可通往仙界，並言明若是封印失敗，要小雪經由那些傳送陣逃往仙界。三人乃結伴步出山洞，尋找往仙界的傳送陣。

【然】翁居

隔裡的列如，以圖人界被魔界入侵的事，往聽中見到然翁，聽過詳情後，指上古時代也曾發生過神州與魔界之戰，中原諸神為防止魔界再度入侵，於是在九州四方佈下神州九天結界，其力量足以防止魔界再侵入中原。張烈質疑魔界入侵之前，早已成功派遣女魔將進入了中原，然翁解釋道，除非她是先轉世為人，再以自己雙腿自西方步行而入，否則唯有在中原尋找軀體附身一途。

轉世會失去原本的記憶和力量，對她而言十分危險，應是以附身方式才是。即便如此，神州九天結界仍會限制她原本所擁有的強大力量。在神州地上，她頂多只能施展些關卡妖人而已…神州九天結界雖自古以來，一直守護著神州人民，但也有其弱點。

最早，天界諸神為神州百姓列下結界時，是在兩次「天狗蝕日」之間，趁一顆叫「白貫」的長星劃過天際時所完成的。因此，反過來說，當兩次「天狗蝕日」之間，天際被一顆叫「赤貫」的長星劃過時，由於二力相互拉扯之故，神州九天結界會因而產生一道裂痕。

至於如何善後或彌補，或許古月仙人會曉得，然翁指示可往艾支離去問問他。

【莫】支灘

誠如阿如所言，古月仙人果真在此觀察人界所發生之事，故而知悉來意。古月仙人指彌補之道有二，其一是，目前結界裂痕十分之大，主魔界尚無法穿越，可往神州結界裂痕正下方的一座高塔，把塔上的六顆萬靈血珠徹底破壞，即能阻止主魔界的降臨。

第二個方法是治本之道，要先找「昊天塔、崆峒印、鏡」五樣神器，將赤貫星劃出之結界裂痕重新封印。但在時點上，結界早已破了，即使收集五樣神器，對大局亦無濟於事。必須借助宇文拓本身的「崑崙鏡」力量，回到過去赤貫星尚未劃出結界裂痕之前的那一時點上，去封印赤貫星。

「崑崙鏡」擁有穿梭時間能力，回到過去把問題徹底解決，這是最好的方式。古月仙人指仙界有一些和魔界相通的傳送陣，可利用來尋找宇文拓。

古月仙人並指出，中原上古神器計有十樣：「東皇鐘、軒轅劍、盤古斧、煉妖壺、昊天塔、伏羲琴、神農鼎、崆峒印、崑崙鏡、女媧石」，其中之「鐘、劍、塔」都曾化為人形，但因某件事故，劍和塔再度失去力量而化為原形，目前「東皇鐘」雖仍維持人之型態，但除了少數人以外，無人知曉如今流落何方。

要封印赤貫星所劃出的結界裂痕，唯有抵達赤貫星核心去執行「失命之陣」才行，但要前往赤貫星，需先以「鐘劍斧壺塔」五神器執行「虛空之陣」，才能打開由人間穿越神州結界的「虛空之路」，而抵位於天上界的赤貫星。不幸的是，「東皇鐘」下落不明，「虛空之陣」五神器難以湊齊。那位來自魔界的女魔將，不知如何貫穿神州結界，而讓西方魔界長驅直入降臨神州大地，古月仙人也想不透。

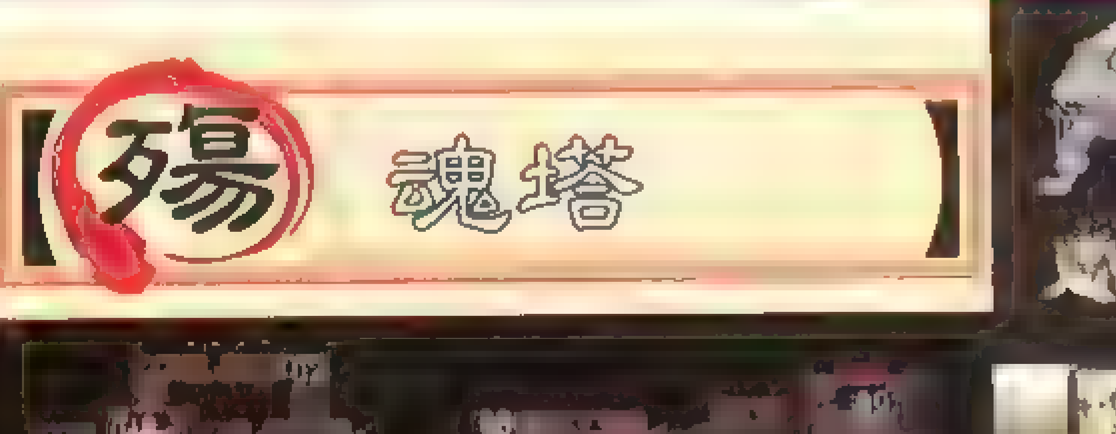
光是「天狗蝕」以及赤貫星劃過天際，神州結界只會出現裂痕而已，尚不致立即裂開。這裂痕就如蛋殼上出現的裂痕一般，蛋殼雖未破，但也變得極為脆弱，只要在上頭一戳，很輕易就會破碎，這裂痕謂之「天之痕」。

根據古月仙人這幾日的觀察，西方魔界在「天狗蝕日」後，當場就直接降臨而下，此即表示神州結界當時不只出現裂痕而已，而是當場遭人給刺穿了…那女魔將不知用何方法，趁著神州結界產生裂痕同時，當場施予奮力一擊，而將結界擊裂…此外尚有不明白之處，宇文拓究竟以何種方法，代替原本需要「虛空之陣」才能形成的「虛空之路」而通往天上界呢…

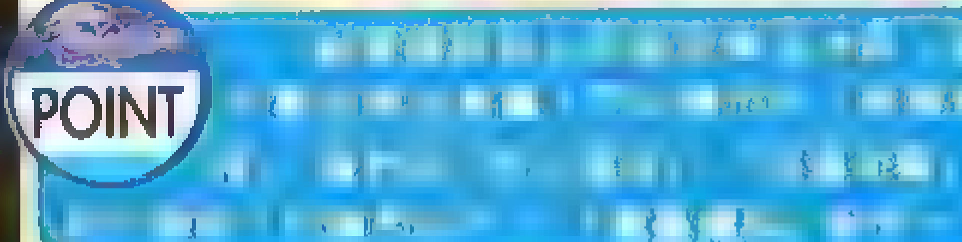
正要離開時，古月仙人詢問「軒轅劍」是否在身，小雪指劍出過大塔後，神劍即失去光輝，完全無法發揮其原有力量。古月仙人指其力量被魔界的「六芒結界」暫時壓制，自難發揮神器之力。但此劍仍擁有無窮之力，擔心若不慎再被魔界所奪，恐天下再無人能敵。

靖仇乃立刻將「軒轅劍」交予古月仙人保管，並即刻再出發，當務之急，除了設法取得神器外，尚須尋獲宇文拓，由桃源仙境另一處傳送陣回到魔界中原。

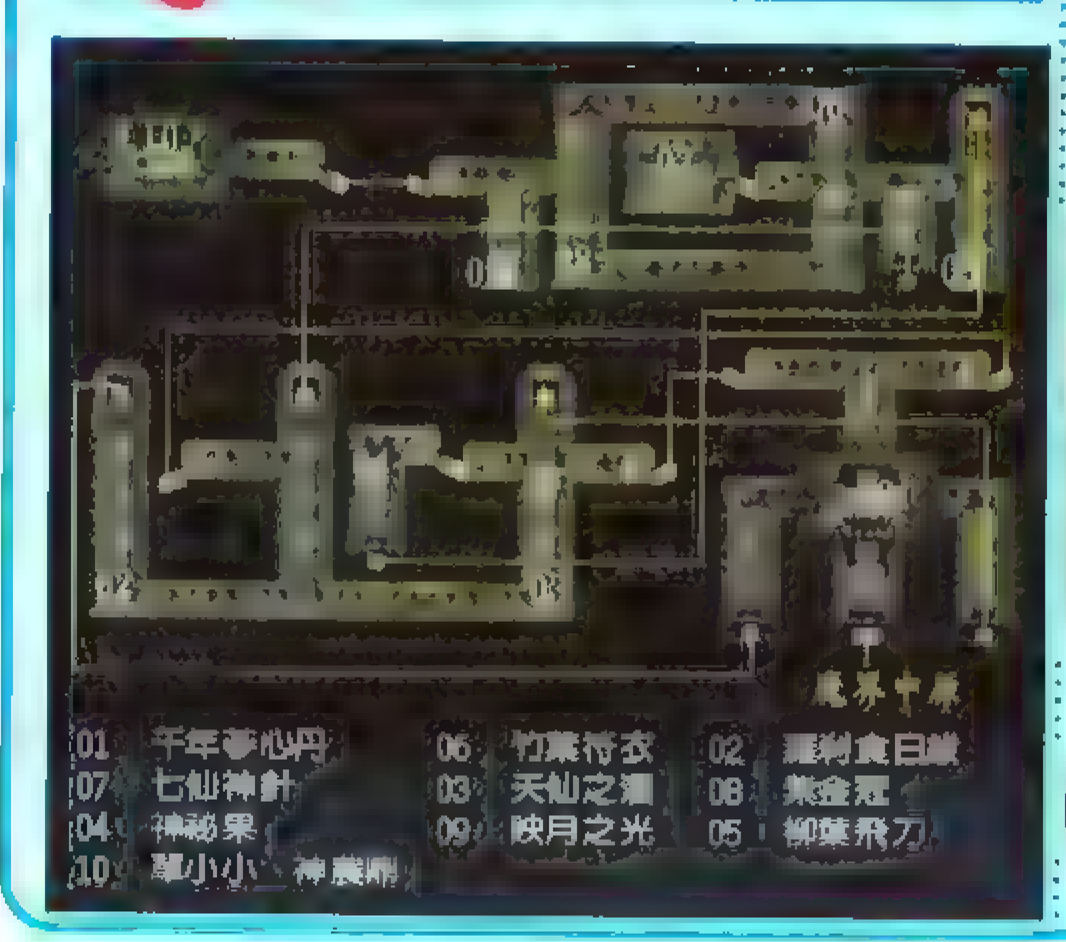
【殤】魂塔



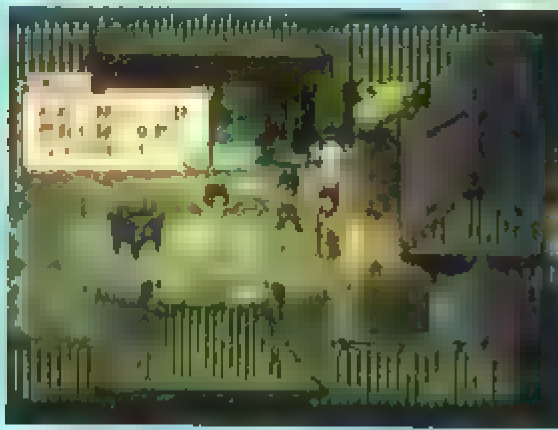
尉遲嫣紅的真實身份是獨孤寧珂麾下的女魔將，原身是千年狐狸精，擁有化身的能力。當初在魔王砦化身宇文拓並搶奪神鼎，以及裝扮寧珂郡主計誘靖仇往太師府和宇文拓起衝突的，俱是她的所為。揚言魔界大王的上魔界在七日後即將降臨，並佔有這個世界…打敗她即可取回「崆峒印」。



【鑿 魂塔】



由殤魂塔回返桃源仙境後，再由另一處傳送陣回到魔界中原，即可抵此。塔中(07)又遇飛賊王搶奪寶物，他這回會放出吸血巨人。



塔中固守的單小小和尉遲嫣紅都是被獨孤寧珂降服的中原妖魔，單小小原身是千年琵琶精，寧珂吩咐在魔界之主降臨前，須得好生看管神器，除非打敗她，否則難以如願。擊敗單小小即可取回「神農鼎」。

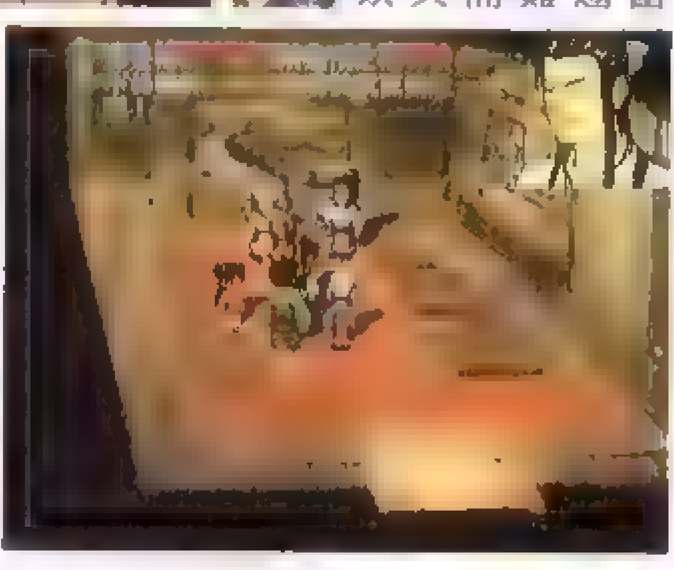
POINT
…羅」，獲得的「百川歸流」…「…」、「…」。

【通 天塔】

由鑿魂塔返回桃源仙境後，在旁邊新出現的傳送陣可抵魔界中原的通天塔。通天塔下碰見程咬金和秦叔寶，他　人竟能安然躲過妖魔的屠殺，但聽聞附近一帶已快無活人了。　人四處尋找倖存者，並組成一支反抗部隊，今天是來刺探敵營。

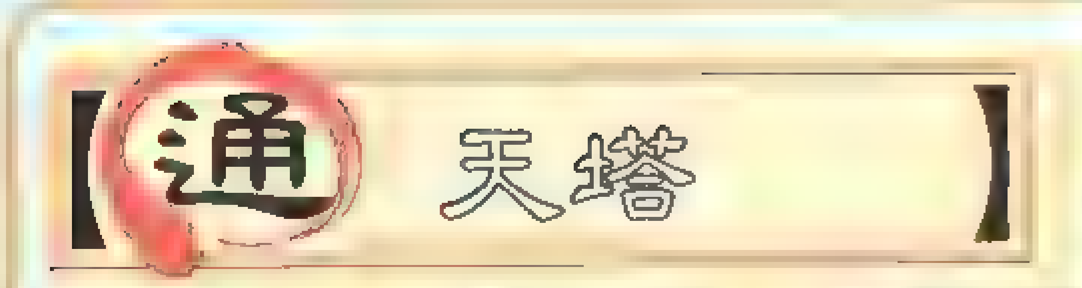
經二人問起，靖仇遂詳告玉兒的遭遇，並告以仙人已指點破解眼前浩劫的方法，現下已經取回「崆峒印」和「神農鼎」，只需再找回「伏羲琴」並拯救宇文拓，這世界即有恢復的希望。

秦叔寶雖知悉宇文拓遭女魔將關在塔內，並有重兵看守，他們卻苦於塔底的妖火而難越雷池，靖仇再以「凌雲龍玉」欲消除妖火，卻告無效，看來得先回桃源仙境請教仙人意見，程咬金和秦叔寶則回大本營重整旗鼓，並召集更多人手齊攻通天塔，當即分頭行事。

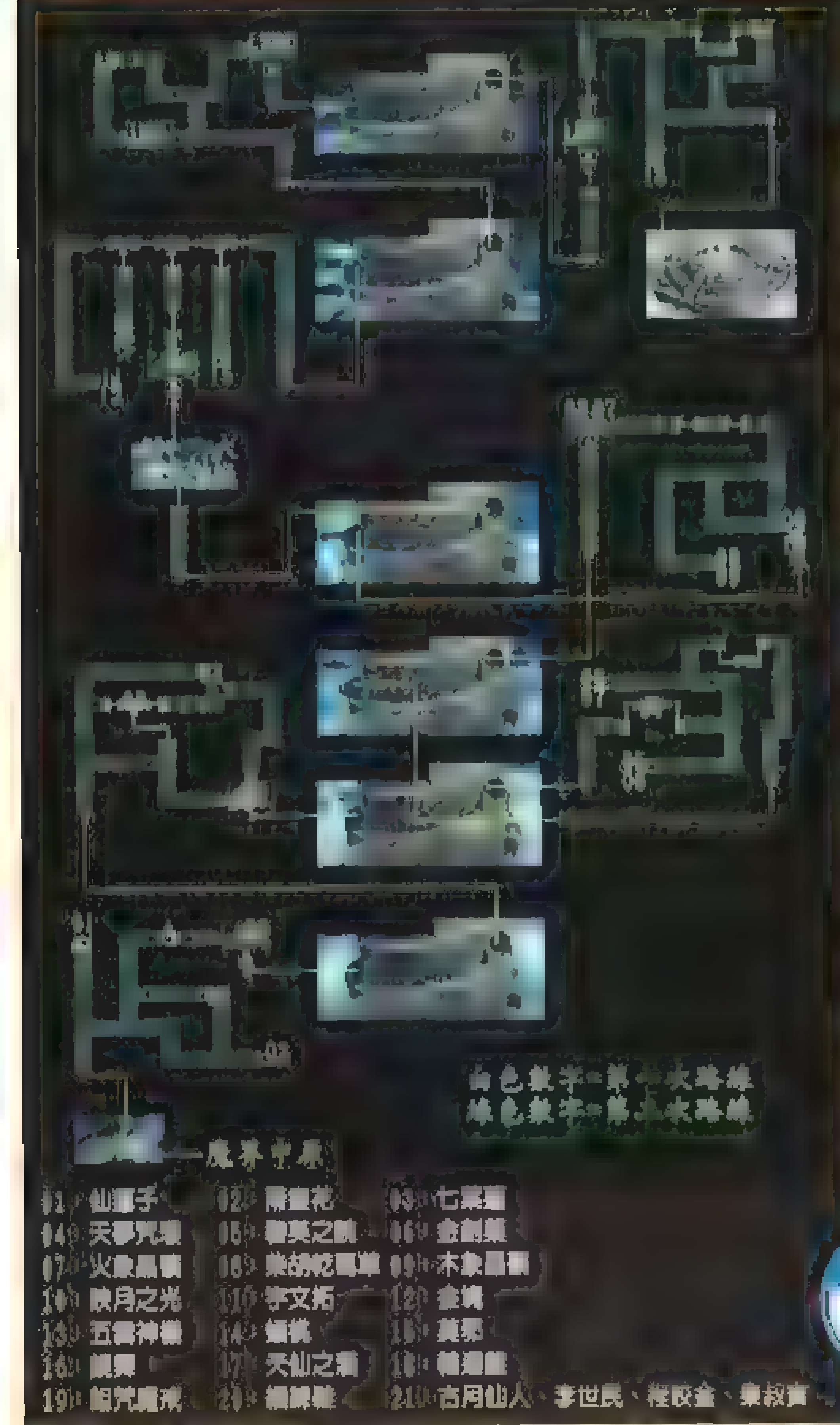


【然 翁居】

大廳裡告知古月仙人實情，指通天塔下的妖火與萬靈血的「六芒星陣」火光極為相似，古月仙人指係由西方魔法所製造出之魔界妖火，他願意直接走一遭，在離開的時間裡，負責看管的魔獸則暫交然翁留意。



【通天塔】



靖仇、小雪、張烈與古月仙人中返塔下，除了程咬金和秦叔寶之外，也見到了李世民，古月仙人當即施法除卻妖火，接下來需儘速尋獲最後的神器，並拯救出宇文拓。為爭取時間，搶在上魔界降臨之前完成，宜兵分二路進行，由靖仇一行負責拯救宇文拓，其餘人等負責尋找「伏羲琴」，古月仙人則直接往塔頂布陣，稍後並於塔頂會合。

抵達大廳見到遭血繭所困的宇文拓，小雪上前解開封印後，宇文拓感嘆功敗垂成，但聞聽靖仇告以欲藉其「崑崙鏡」之力，重返魔界降臨前的時點去封印神州結界，宇文拓遂重燃挽救神州的希望，但因體力盡失，恐難成事…

他指師父楊素於十五年前告知赤貫之事，當時亦疑信參半，直到去年底眼見赤貫於天際出現，才決心耗損大量元神，以自己「崑崙鏡」之預視能力去察看此事，結果卻見到魔界穿越神州結界而降臨神州大地

。師父楊素所言不假，因明白事態嚴重，故拋下太師官銜，轉而全心尋找上古神器，意在阻止這場危機…

宇文拓就地休息過後，應張烈詢問，指彌縫神州結界裂痕，需前往天上界的赤貫核心，在該地執行「失卻之陣」才能竟功，但須有「鐘劍斧壺塔」五樣神器才能往天上界，但卻苦尋不著最為重要的鐘。無計可施時，寧珂卻上建議他以西方魔法「巴別之路」替代失蹤的神器。

「巴別之路」乃以「人地六芒星」替代「東皇鐘」、「天狗蝕日」替代「盤古斧」、「萬靈血」替代「煉妖壺」、「通天塔」替代「昊天塔」，最後再加上原有的「軒轅劍」…但由於萬靈血太過傷天害理，而通天塔又甚勞民傷財，心中確實反覆掙扎許久。但因寧珂工於心計，擅長操縱他人彼此對立而坐收漁利，最終還是接受她的建議，是以亟思彌補裂痕以挽救生靈。

這時，階梯上方出現獨孤寧珂身影，靖仇此時見她分外眼紅，虧得一直當她是知交，不但受她利用，且殺害了玉兒…寧珂指昔日力量遭神州結界封印住，實力不若靖仇和宇文拓，但如今結界已破，她的力量再也不受限制，就此展現她的真正實力吧!…

POINT

獨孤寧珂落敗後並不認輸，因前來中原之前，魔界之主交予她撒旦之果，服下後可變身為真正的惡魔，並增加百倍力量…宇文拓激將她吞下撒旦之果，自己雖滿身罪孽，但終將要為世人除去真正的罪魁禍首，惟獨孤寧珂終究還是沒能在宇文拓面前吞下果子而告身亡…

宇文拓明瞭撒旦之果的可怖，寧珂大有反擊的機會，但何以放棄…宇文拓終明白寧珂不願在他面前吞下果子，且在這段爭鬥的時間內未殺他的原因了…張烈催促上樓，靖仇與小雪緊跟其後，宇文拓趨近寧珂屍身，喃喃道聲「謝不殺之恩」後，轉身登上塔頂…

李世民一行已取得「伏羲琴」，且六顆萬靈血俱

已破壞，並獲知元凶已遭消滅…古月仙人進行最關鍵的布陣工作，指示小雪和宇文拓就定位，並讓靖仇將另二樣神器放在剩下的兩個小圈裡，如此，「失卻之陣」即將開始運轉。此過程需費半個時辰，古月仙人讓其餘人等暫且休息，稍後有要事宣佈。

靖仇將「神農鼎」和「崆峒印」擺放入地上的小圈後，古月仙人指世上根本從無「九五之陣」，唯有「虛空之陣」和「失卻之陣」，此係上古諸神利用中原神器的特殊力量所設計出的兩套陣法，主要是以神器之間彼此不同的排列方式而構成，即以「琴鼎印鏡石」而言，隨著核心神器之不同，雖同樣是「失卻之陣」，卻可展現全然不同的五種效果。如以「伏羲琴」為核心，就能達到「掌控人心」之作用，「神農鼎」是「煉化仙藥」、「崆峒印」是「不老不死」、「昆侖鏡」是「穿越時間」、而「女媧石」則是「重生結界」。待需要重返過去時光，則是要以「昆侖鏡」為核心，至於封印天之痕，則需以「女媧石」為核心。

靖仇與在場人士交談過後，古月仙人指時辰已屆，即將展開「失卻之陣」，但需要在場人士有某種重大犧牲…「失卻之陣」之所以得名，正由於在列陣時，除了核心神器之外，其餘四神器各需一名凡人擔任「護守者」，當進入此陣之剎那，會永遠失去心中對自己最人願望的所有記憶或心性，用以提供此陣所需之力量；亦即參予執行此陣之人，必須永遠失去自己最大的願望…徵詢過後，在場人士俱皆表示願意。

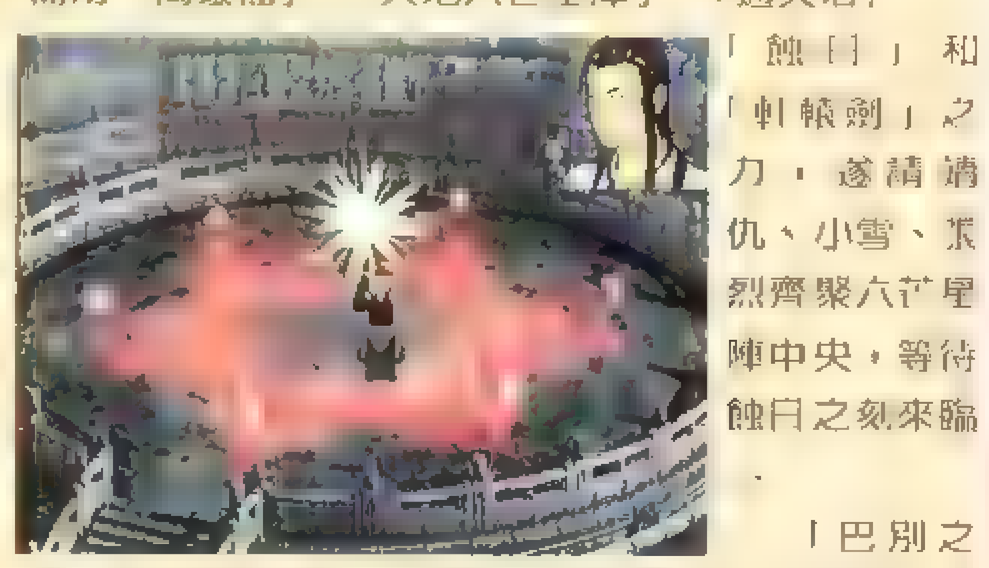
古月仙人指接著要連續進行兩次不同的「失卻之陣」，其一就在眼下，是為使眾人重返過去時光；其二則將在赤貫星上，為的是封印天之痕。第一次列陣就由李世民、秦叔寶、程咬金三位負責，各人依言在各自方位站定後，「失卻之陣」當即啓動，立即返回魔界降臨之前的時點…

時點已回到原來的通天塔頂，此时赤貫星即將劃開天空前的時點，宇文拓體力已然耗盡，古月仙人當即要助他回復，而李、程、秦三人則回到當初在此時點上，他們各自原來的所在之處。當然他們也都盡失原本自己所惦記之事的所有記憶…

古月仙人幫宇文拓恢復體力的同時，靖仇分別和小雪、張烈談及平生夢想。張烈指李世民面露逼父弒兄、篡位奪帝之相，與當今昏庸天子無異，唯恐楊廣的故事在他身上重演，則百姓又將受苦了…

古月仙人指宇文拓極其虛弱，幾乎全賴意志力維繫、苦撐，因他體力先經女魃將的血[illegible]吸收泰半，又為了執行「失卻之陣」而險些變回原形。對護守者來說，此陣會吞噬的是夢想和願望；對神器轉生為人者而言，卻是吞噬神器本身力量，若是變回原形，則需一甲子重新吸收天地精華，方能再恢復為人形；但在一甲子間，其意識卻十分清醒，唯眼不能觀、耳不能聽、口不能說…古月仙人要以自己的真元之力，注入宇文拓體內，但求他能支撐到「失卻之陣」結束後，尚能維持人形。

靖仇逐一收起地上的三樣神器，並將「軒轅劍」插入「六芒星陣」的中央，宇文拓指第二次「天狗蝕日」即將到來，務須在它結束前完成「巴別之路」，否則再無法抵達赤貫之上。古月仙人得知「巴別之路」需用「鵲靈血」、「大地六芒星陣」、「通天塔」、「蝕日」和「軒轅劍」之力，遂請靖仇、小雪、張烈齊聚六芒星陣中央，等待蝕日之刻來臨。



「巴別之路」陣法催動之後，陳輔忽由塔內奔出，怒責靖仇何以協助宇文拓列起「九五之陣」，並命他立即走出陣來…靖仇不知如何解釋當前情況，眼看陳輔就要走近陣法，宇文拓出言警告，「巴別之路」即將開啓，此時若是趨近，將被切為兩半…陳輔聞言稍顯躊躇，也因而得以在陣法開動之際，尚能保得全身…

【虛】空之門

古月仙人指赤貫星尚在裡頭，此乃通往赤貫星所劃出之天之痕入口。靖仇擔心師父安危，經張烈開導後，終能釋懷。古月仙人交代軒轅劍暫勿拔起，因尚得經過它所打開的四另之路。

丁格死後被抓進來(12)，即使是魂魄也要搶奪寶物，靖仇選擇「不會」跟他搶，反倒激怒他，當即放出魔獸饕餮即跑開…

進入天之痕之開端時，古月仙人指天之痕地帶有許多「時」與「空」之不連續地區，因赤貫星劃過之處，會形成「時」與「空」的斷層，因而會對神州結界造成威脅。宇文拓指赤貫星其實並非妖星，它與伏羲一樣，都是上古諸神所創造出來之兩把「空間之鑰匙」了，只需沿着時空的斷裂點直走，最後即能抵達赤貫核心，接着就在核心執行最後一次「失卻之陣」，即可將天之痕彌補起來。

北斗星君躲在(18)寶箱裡，若有人能在數招過後仍能存活，即有資格可擁有箱內寶物。

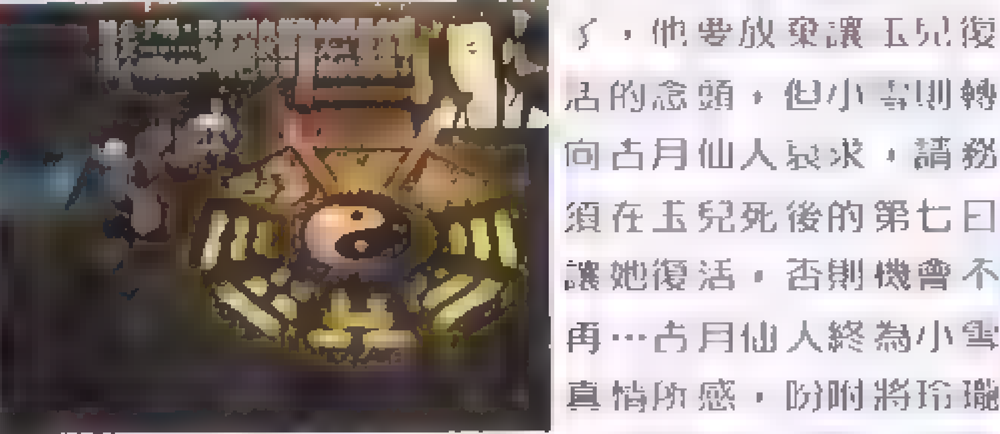
幻之高肆裡有自名夢幻商旅，幻之工匠表示若有「龍泉」、「泰阿」、「工布」三把人間名劍，他可以幫忙改造成天地之間鮮能匹敵的兵器。

【伏】羲宮殿

宇文拓指稱伏羲宮殿即是伏羲與女媧當初居住之所，但不知竟在天界中。靖仇想起在桃源仙境曾聞古月仙人提過，謂伏羲宮殿有「天女白玉輪」能使逝者復活，敢情就是眼下的太極八卦陣？靖仇當即強烈表示要讓玉兒復活，古月仙人雖理解靖仇心理，但不表贊同，因尚須「伏羲琴」和「女媧石」兩樣寶物，以分別提供復活時所需的「心」與「命」。

古月仙人擔心，若借用小雪「女媧石」的神器之力，重則會影響稍待的封印成敗，輕則恐會影響小雪今後的命運，小雪若是在「失卻之陣」半途氣力衰竭，她將會回復原形…

靖仇詢問宇文拓和張烈意見，二人皆勸他應以大局為重，切莫誤盡天下蒼生。但唯獨小雪極力要讓玉兒復活，即使恢復原形也在所不辭…靖仇終於決定了，他要放棄讓玉兒復活的念頭，但小雪則轉向古月仙人哀求，請務須在玉兒死後的第七日讓她復活，否則機會不再…古月仙人終為小雪真情所感，吩咐將玲瓏水晶棺放置在「天女白玉輪」太極陣中，再把「伏羲琴」放在「巽」方位，並讓小雪站至「震」方位。接着陣法開始運轉，玉兒果真是復活了…



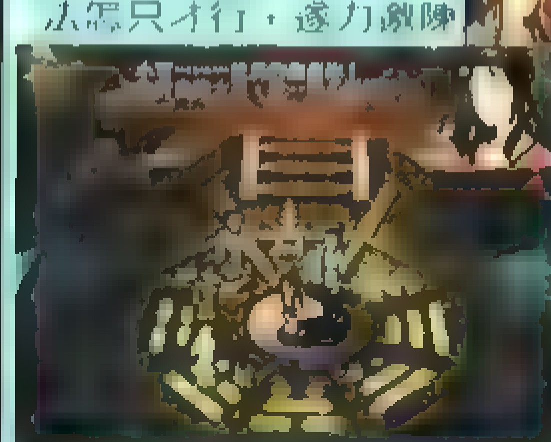
半個時辰後，古月仙人分別替小雪和玉兒恢復體力，玉兒對小雪滿懷無以名狀的感激…古月仙人雖擔心小雪依然虛弱，但小雪為免成了人家的累贅，強自振作並催促快往前行。此後，玉兒即替代了小雪的戰鬥位置…

【赤貫星】

01	地脈血泉	02	千年參心丹
03	天珠武鐲	04	蟠桃
05	仙魄香	06	雨雪花
07	黃龍雲紋鼎	08	破軍之劍
09	鳳凰羽衣	10	空夢殘月
11	泰冏	12	麒麟劍
13	傳送點機關火焰	14	鬼靈
15	龍鱗法戒	16	修羅勝勝
17	帶火風輪	18	風唇鞋
19	龍靈香	20	傳送點機關火焰
21	失卻之陣傳送點	22	失卻之陣傳送點
23	蟠桃	24	混天泥鞋
25	天烈靈氣	26	千佛鐲
27	失卻之陣		

抵達赤貫星中央支柱時，宇文拓指赤貫星核心尚在更深遠之處，此係赤貫星的中央之柱，它支撐著整個赤貫星。今日只是前來封印赤貫星所造成的裂痕而已，尚不須破壞整個赤貫。古月仙人指出，反倒是赤貫星一垮，才真正無法封補結界。不過，一般凡人是難以輕易破壞支柱的。

存此同時，通天塔頂的陳輔猶兀自怨怪靖仇，獨孤寧珂繼而出現，並得知靖仇已協助宇文拓上了赤貫星，得設法愿只才行，遂力勸陳輔同上赤貫星，並將撒日之果遞給陳輔服用，道是可擁有千百倍力量，再無須畏懼他們了。陳輔當下決定和寧珂一起行動…



【失卻之陣】

終於抵達赤貫星核心，古月仙人表示即將在此進行第二次「失卻之陣」，要宇文拓先行佈陣，他則要交代重要事項。古月仙人指稱，進行列陣時，除了宇文拓和小雪以外，尚須三名神器護守者，但因玉兒體內同時貫注了「伏羲琴」與「女媧石」之力，恐將造成陣法紊亂，故由他代替擔任其中之一方位。宇文拓佈陣尚須一個時辰才能執行，可就地稍事休息。

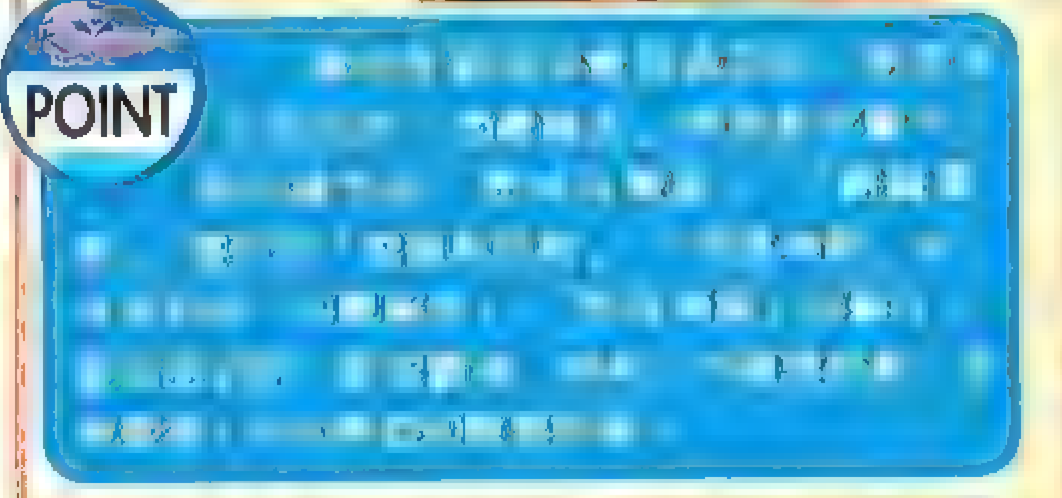
玉兒並不知道執行「失卻之陣」會失去自己最惦記的願望，古月仙人詢問張烈可否坦然面對放棄自己的最大心願，張烈表現得義無反顧的堅決，並在入陣之前，以自己一段心事託付於古月仙人…以天數而觀，那位李世民該是中原未來天子，但不知為何，卻有逼父殺兄之相，倘若未來成了一代暴君，務請古月仙人代為挺身誅之。古月仙人慨然答允，若果真如此，將使他染疾而亡…

古月仙人轉而詢問靖仇，心中可有任何惦記？靖仇初則擔心師父安危，眼下卻更擔心小雪是否能平安無事的撐下去…進入陣法的剎那，若是惦記師父，則在記憶被吞噬後，將會永遠與師父形同陌路；若是惦記小雪，則情況也

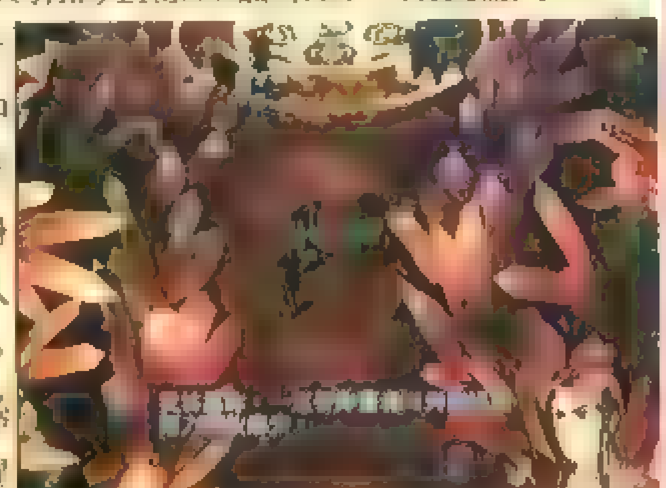
樣，但小雪若不幸變回女媧石，就連與她重新來過的機會也無，她將永遠自心中消失…

宇文拓請靖仇再次將「伏羲琴」、「神農鼎」和「崆峒印」放在各自方位，古月仙人當即請小雪入陣擔任核心神器，其餘人等則約半個時辰後再行入陣。小雪就定位，古月仙人即刻催動陣法，靖仇心裡暗禱小雪能平安的撐過去…不意，獨孤寧珂恰於這時闖入，宇文拓因分心而受創，古月仙人催促靖仇、張烈和玉兒擋住寧珂，他好替宇文拓療傷…

張烈指寧珂的實力已遭神州結界封住，但卻忘了此刻的神州九大結界，可是正踩在她的腳下，今日就要展現塵封已久的真正實力。



獨孤寧珂終究承認戰敗，張烈正要替天行道時，卻為宇文拓所阻，他上前詢問寧珂何以要告知「巴別之路」方法？寧珂指此法就如一劍雙刃，它可以刺穿神州結界，也可以利用宇文拓替她完成「巴別之路」，只需阻礙宇文拓將五樣神器聚齊，她就贏了…



魔界之主於十七年前差她前來中原陷土，即附身在病故的獨孤郡主身上，慢慢長成令人痛恨的獨孤寧珂…

雖說她忠貫滿盈，但能隻身在異域奮戰至最後一刻，宇文拓還是很欽佩的，他答應在寧珂死後，帶著她回到遙遠的西方故鄉…古月仙人指寧珂身為魔族一員，身上有強烈的魔氣，即使再轉世為人，也只能限於魔界中。為了補償宇文拓一路上的犧牲，也算是幫忙宇文拓，古月仙人答應在寧珂生命即將結束時，會將其魂魄封入上古神器「伏羲琴」中，歷經十九年後，寧珂想轉世為普通女子的願望就能實現…「伏羲琴」所擁有的「心」之力量，可以守護她不再受魔界所汙染…

元凶已滅，古月仙人指半個時辰已過，請眾人依他吩咐行事。突然間，由中央支柱傳來陣陣異響，只怕封印尚未完成，支柱即遭破壞而致赤貫星崩潰，古月仙人急催靖仇等人速往查看。

赤 貫星

返回赤貫星中心支柱時，驚見靖仇師父神色極其怪異，且正大力破壞支柱…他因服用半顆撒旦之果而感氣力泉湧，舊傷全消，他並不理會靖仇苦苦相勸，且揚言要徹底斷絕師徒關係，接著並將另外半顆撒旦之果服下，立時即告魔化…

張烈見陳輔陷入瘋癲，出手阻止卻反遭擊傷，危急時催促靖仇即刻制止，否則後果堪虞。陳輔已不知自己在做什麼，只有打倒他才能讓他真正的解脫…靖仇迫於無奈，遂與張烈、玉兒聯手對付已魔化的師父…

魔化師父消滅以後，陳輔也告斃命，張烈安慰靖仇指稱，此係拯救天下蒼天，師父不會責怪的…支柱已傷，不知何時會崩潰，應趕緊回去完成封印才是…

【失卻之陣】

回返赤貫星核心時，震動已趨激烈，古月仙人獲悉詳情後，指時間無多，為了靖仇的師父，務須將結界裂痕封印完成。眾人入陣就位以後，陣法隨即開始運轉…

靖仇於隱約記憶中忽聞師父呼救，小雪也跟著現身，既記得小雪，莫不是已將師父忘卻了…靖仇不但忘卻陳輔，且指自己從不會武功和道術…小雪是來道別的，她因體力用罄，難以再撐下去，希望靖仇和玉兒能原諒她，並安全的離開赤貫星…

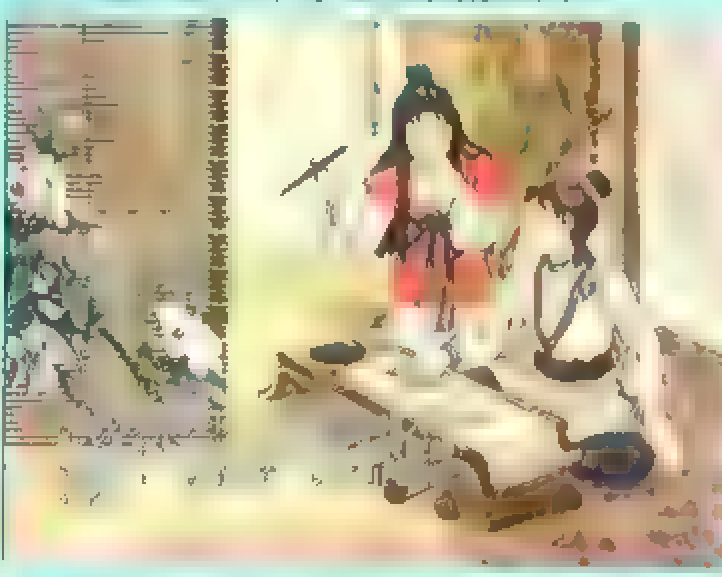
一行人終告全身而退，且親眼見成功的封印了天之痕，天際並射出一道金光擊毀通天塔…只可惜小雪終究是回復了原形，望著地上的「女媧石」，靖仇與玉兒心如刀割…當玉兒為小雪獻上一曲琵琶時，靖仇於記憶中又隱約和小雪會面了，唯中間隔著一道裂痕…

小雪漸漸的看不見，也聽不到了，她要靖仇靜靜的聆聽，要送靖仇一份寶貴的禮物，它會讓小雪在六十年後恢復人形，但仍要送給靖仇，並希望他能和玉兒幸福在一起，永別了…

陳輔繼而又現身，他真心的感謝靖仇，讓他最終能得以解脫…陳輔即將遠行，往後不會再管靖仇選擇什麼道路，只希望他能永遠快樂…

【後記】

天上一日，人間十年，靖仇一行人返回神州中原已然是十年之後。隋末戰亂業已平定，如今已邁入大唐盛世，神州中原也已回復太平。



靖仇與玉兒終成連理，且終身廝守在侍奉「女媧石」與師父陳輔衣冠塚的終南山下，素以「神仙劍侶」聞名。張烈回到北方草原，尋獲等待他十年的妻子拓跋月兒，夫妻雲遊天下，逍遙自在。

宇文拓自認罪孽深重，選擇自我放逐，帶著獨孤寧珂的魂魄往西而行。西行之日，靖仇、玉兒夫婦相偕送行，靖仇將「煉妖壺」贈與宇文拓，宇文拓也回贈「軒轅劍」，藉以紀念彼此這一段亦敵亦友的特殊情誼。

六十年後，時人常在雲霧瀰漫的終南山下，見一美麗的白髮仙子，飄然來至一對劍俠夫婦墓前，垂首默禱

那是我們生命中最美的時光，也是我們二人一起共度的時光…

下集完

GUNMAN CHRONICLES

POWERED BY THE HALF-LIFE ENGINE

戰慄殺手 完全過關指南

過關時數 20

寫在前面

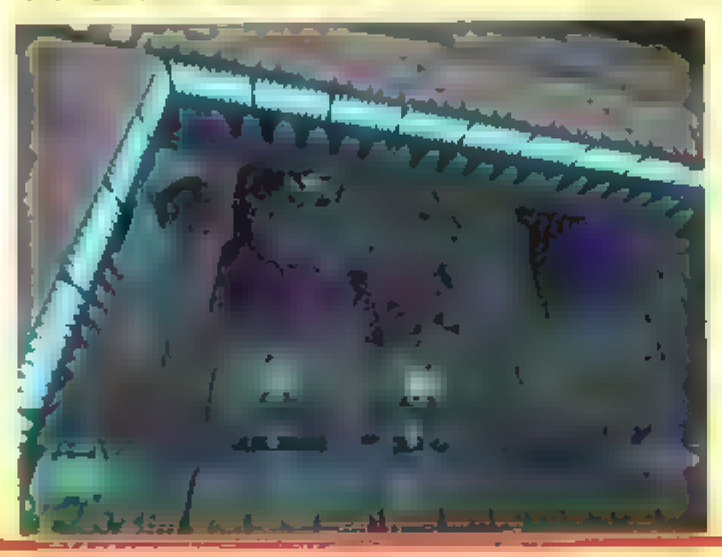
《戰慄殺手》是Rewolf公司利用《戰慄時空》遊戲的引擎另外製作出來的遊戲。對熟悉《戰慄時空》的玩者來說，所有的操作介面幾乎是一樣的，可以立刻上手；如果有一些基本的英文聽力，在玩完前面基地中的教學內容，瞭解這一代遊戲最大的不同點後，就可以帶槍匹馬地上陣了。

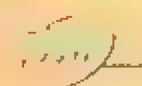
《戰慄殺手》與《戰慄時空》最大的不同之處，在於遊戲中幾乎每一把較先進的槍械，都可以做一些額外的設定，讓它在各個場合中發揮強大的力量。在此建議各位，如果使用滑鼠來進行遊戲的話，最好上面有滾輪的設計，以方便快速設定武器的功能。要設定槍械，只要按下滑鼠右鍵，畫面上就會出現這把槍的設定項目，讓玩者用滑鼠滾輪來設定它的功用。每一種武器的設定狀況和性能都可以在說明書中找到，在此不再重述。

在行動上面，《戰慄殺手》取消了《戰慄時空》先蹲再跳的遠距離跳法，對不少玩者而言可能鬆了一口氣，不過要跳上比較高的地方時，有時還是得在起跳之後按下蹲下鍵（把腳縮起來）。其他的控制方式幾乎是一樣的，熟悉第一人稱射擊遊戲的玩者，只要在訓練課程中摸清楚各種武器的特性，就可以開打了。

任務簡報

在剛剛到達基地時，你正搭乘著一輛運輸車前往基地的核心。在這段過程中，遊戲會不斷用語音敘述目前人類與恐龍之間的狀況，以及外界對這些異種生物的看法。不過這些並不重要，如果真的覺得很無趣，可以先去做做別的事情，像是泡杯熱茶、上個廁所。





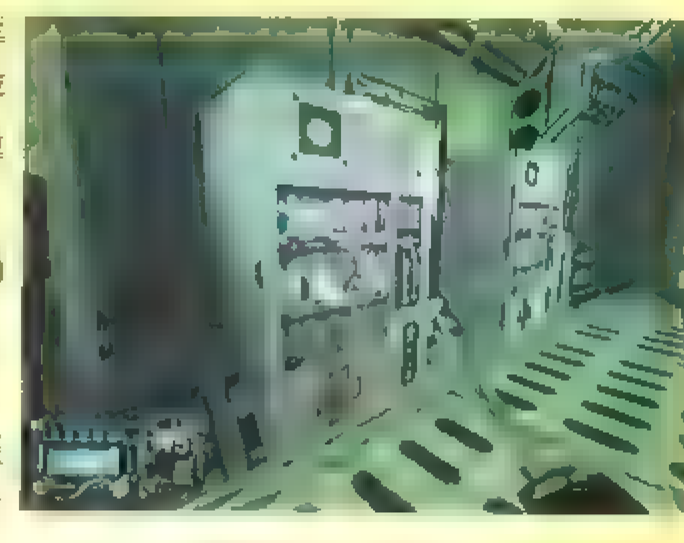
運輸車要跑個將近二分鐘的時間才會停下來，並打開地面的開口。別緊張，跳下去不會受傷的。

沿著通道前進後，會來到一個交叉路口。左轉是前往簡報室(Briefing Room)，右轉則是前往射擊場(Firing Range)。左轉沿著通道進入簡報室，看到面前一群士兵集結的時候，隊長會介紹你的光榮事蹟，並交待這次的任務目標。雖然所有人都立正站好，不過你並沒有這個必要；如果你回頭看看，會發現剛剛進來的門已經被力場封住了。別緊張，只要領隊交待完任務內容，並叫你去射擊場試試身手時，會再度把力場關掉。現在沿著原路回去，在叉路直走前往射擊場。

前往射擊場

走到一扇大鐵柵的面前，會看到一個士兵正看著窗外，喃喃唸著好像又有一台破損的太空船要降落了。果然在一陣巨響之後，窗外的太空船轟然著地，把面前的鐵柵震碎。尾隨著士兵前進，利用蹲下和跳躍的動作越過二個障礙，爬上通道盡頭的樓梯。上樓梯之後，發現面前的大門封住了，回頭跳過地面的空隙，踏上另一端的地面。如果沒有太大的把握，可以先按下<F6>鍵把遊戲進度儲存起來（以免跌死），如果有任何不幸發生，再按下<F7>鍵讀回目前的遊戲進度。

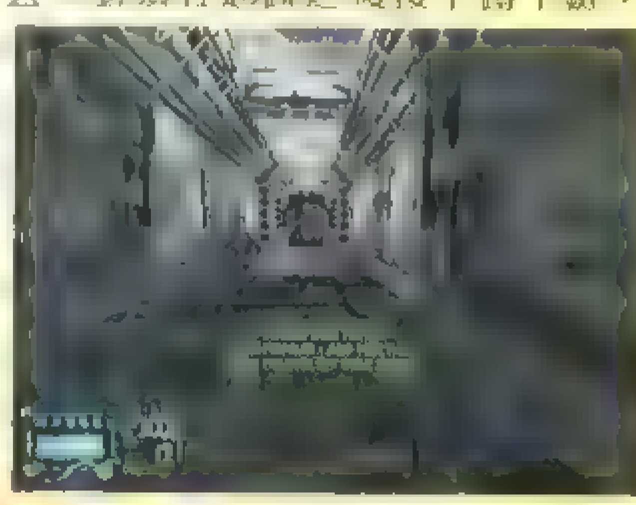
跳過這個空隙之後，對面的士兵會告訴你，通路被一道力場擋住，他沒有關閉力場的權力，但是你有。對著右側的面板按下<E>鍵，就可以使用游標所指定的設備，啓動面板把力場關掉。



繼續前進，在盡頭的平台上面可以拿到一把匕首。看看四處沒有什麼出路了？沒關係，自己開條路：蹲下來把地面的玻璃敲破後跳下去。當然，受點傷是免不了的，不過旁邊有二台醫療機，只要對著它按下<E>鍵不放，就可以不斷的補充自己的生命點數。

把生命點數補滿之後，沿著通道繼續前進，下一段訓練是推箱子。只要站在箱子的旁邊，利用方向鍵就可以推動面前的木箱，按著<E>鍵不放倒退也可以把箱子向後拉。把箱子放在通風口的平台下方，跳上箱子，再爬進通風管，利用手中的匕首打破面前的鐵柵，離開通風管。

左轉後面前有些箱子擋路，不過這些箱子光是用跳躍鍵跳不上去，必須在起跳之後按下蹲下鍵，才能爬上這個箱子。好了，現在總算是來到了射擊場了，我們來看看這裏有什麼好東西....



實彈練習

在射擊場的左側是標靶，在右側可以看到一排手槍的彈約。一踏入射擊場後，第一個靶位的右側地面會打開，昇起一把手槍。拿到槍之後，回頭先拿取子彈，然後回頭看看天花板，每個靶位上分別寫著「快速(Rapid)」、「狙擊(Sniper)」和「充能(Charge)」，這表示要把手槍設為特定的模式，才能正確的摧毀這些靶；但是在實戰中要怎麼打是你的

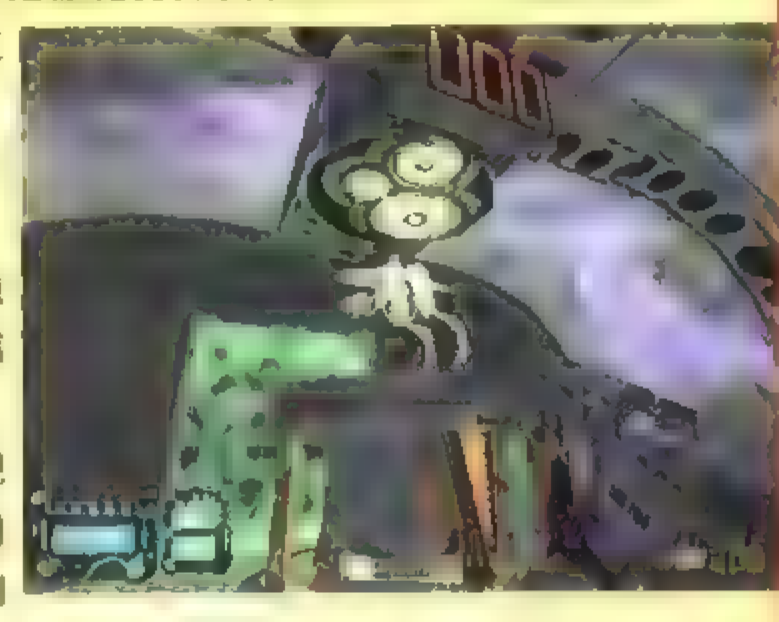
選擇，只要把敵人轟倒，不再傷害你就行了。

好，先站在最左側的靶位前，拿好手槍（如果您沒有切換為匕首或是拳頭，目前拿的應該就是手槍），按下滑鼠右鍵。畫面上會出現一個選單，利用滾輪（或是鍵盤上的［、］鍵）把手槍的射擊模式調為「快速(Rapid)」，擊毀目標就行了。接下來走向下一個靶位，右手邊會出現一套狙擊鏡，可以加裝到手槍上面。設為狙擊模式後，請按下滑鼠左鍵不要放開，瞄準鏡會朝正前方放大，在對準目標後放在滑鼠左鍵，就有20發子彈集合成的能量一舉轟出去。

最後把手槍設為「充能（Charge）」模式，擊毀最右側的標靶。好，右轉走向小圓形平台，把上面的標靶打掉400點的生命點數（請看上方的數字，到達400就過關），就可以關掉下一扇門上的力場，繼續前進了。

走進門後，靠近紅色的箱子把手槍繳回去，才可以繼續前往下一關。在面前的是一把散彈槍及其子彈，然後把面前圓形平台上的靶打掉300點的生命點數（請看上方的數字，到達300就過關）。請注意，這次能夠攻擊的時間有限，請在靶一出現時就猛轟。這時可以順便試著調整散彈槍的填彈數，會發現填彈數越多，不但反作用力越大，而且裝填的時間也越長。完成這個目標後，把槍放回旁邊的紅色箱子中，進入下一個房間。

和散彈槍一樣，只不過這一次使用的武器是機槍，而且要把標靶打掉500點的生命。要做到這點，首先拿取足夠的彈藥，然後按一下滑鼠右鍵，會看到機槍的槍管前端開始旋轉。在靶一出現後開火射擊，會看到下方的溫度表不斷竄升，昇到頂端時機槍會故障而發狂般不斷射擊，只有藉由這種現象才能達成目標。把槍放回後面的紅色箱子中，從出口離開。

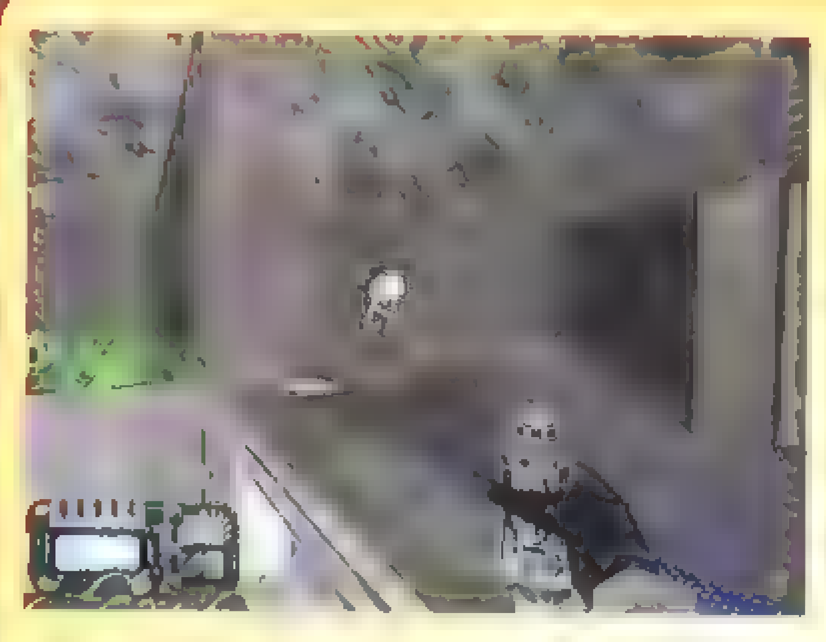


在接下來的通道中漆黑一片，不過別忘了身上有手電筒（而且不會耗電）。按下<F>鍵把電筒打開，跳過通道斷裂的地區（也可以從旁邊的小鐵柱上面踏過去），就可以走到一個巨大的房間，在教官的指導下進行坦克的操作訓練。

走到坦克的側邊，按下<E>鍵就可以進入坦克車中，請利用原來的行動鍵來操作坦克，並開著它繞過箱子，停在到另一邊的平台上。按下跳躍鍵就可以離開坦克，站在坦克車的頂端。跳到坦克教官所站的平台上，就可以進行下一項手榴彈和MULE使用訓練。

教官會先解釋接下來要做的事情，並說這項訓練太危險，所以只留你一個人在訓練場中。在教官離開之後，左側的平台上面會出現手榴彈，拿起它，並面對左手邊的手榴彈丟擲場。

在你的左邊會出現一個目標，只要把手中的手榴彈丟到附近去就可以把目標炸掉了。接下來旁邊

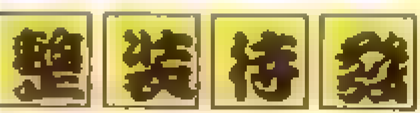


會出現個標靶，但是同時有一道鐵柵昇起來擋住目標，這時請把手榴彈的酬載（Payload）這一項設為叢集炸彈（Cluster），然後設法把手榴彈拋過鐵柵；你會看到著地的榴彈先爆成數塊四散的炸藥再引爆，所以只要能拋過鐵柵，一定可以炸掉目標。

最後的標靶出現在一塊玻璃後面，要炸掉它，請把手榴彈的啓動（Trigger）項目設為計時（Time），丟向右側的開口，會看到爆裂的炸藥慢慢滾落斜坡，過一段時間才引爆。把這三個目標炸掉之後，身邊會出現一把MULE，相當於一具多功能的火箭筒；剛剛用的手榴彈其實是它的彈藥，也可以派上用場了，準備打飛靶練習。

教官會開始操縱一些飛靶供你練習，可以自由調整MULE的功能，看看它有什麼作用。如果玩夠了，把所有的飛靶都打掉就行了－最簡單的方式就是把Flightpath設為導向（Homing）、引爆（Detonate）設為彈著引爆（On Impact），然後在鎖定目標（準星變為綠色）時發射就行了。

恭喜你，現在已經完成射擊訓練了，現在進入剛剛教官使用的電梯，來到登陸船附近。



整裝待發

在見到第一位士兵後進入剛剛開啓的大門，走到盡頭穿上你的裝甲，回頭走向前一位士兵的所在地，他會幫你打開大門；踏上最後一艘登陸船，開始迎接真正的挑戰。

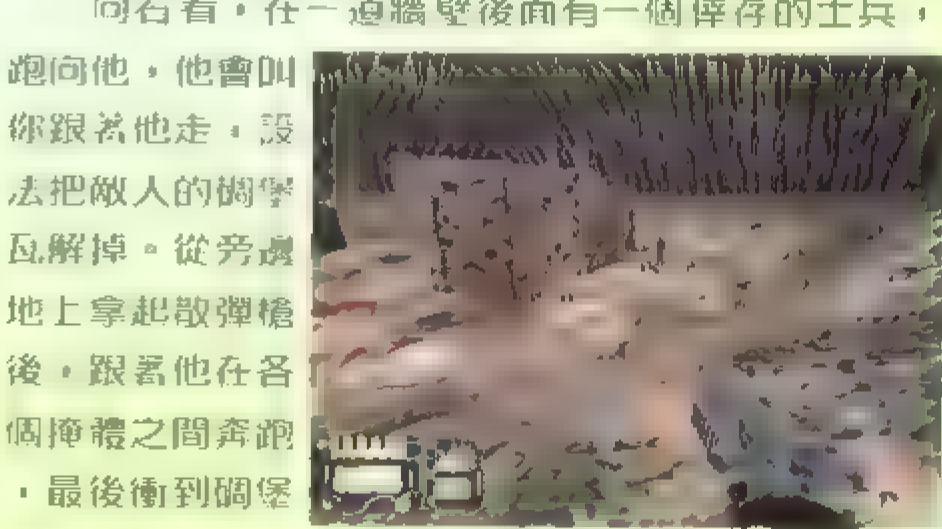
第一行星

埋伏

在登陸船著陸後，會看到遠方有一群士兵正在警戒一個遺跡的出入口。現在手無寸鐵，沒關係，放膽走過士兵看守的地方，沿途都有人放哨，而四處移動的恐龍並沒有攻擊你的傾向。踏入水中走向地下的建築後，左側的士兵會發現一個陷阱，並馬上放下阻擋用的牆壁，叫你快點撤退離開。

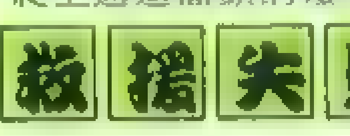
回頭走向登陸船，但是不要跑太快，路上不時有崩塌的石柱，被壓到將馬上死亡。繞過第一段傾倒的石柱時可以撿到手槍和一些彈藥。回到登陸船旁邊時，會看到所有的登陸船已經損毀，大部份的士兵在旁邊碉堡的掃射下幾乎全面陣亡。

向右看，在一道牆壁後面有一個倖存的士兵，跑向他，他會叫你跟著他走，設法把敵人的碉堡瓦解掉。從旁邊地上拿起散彈槍後，跟著他在各個掩體之間奔跑，最後衝到碉堡



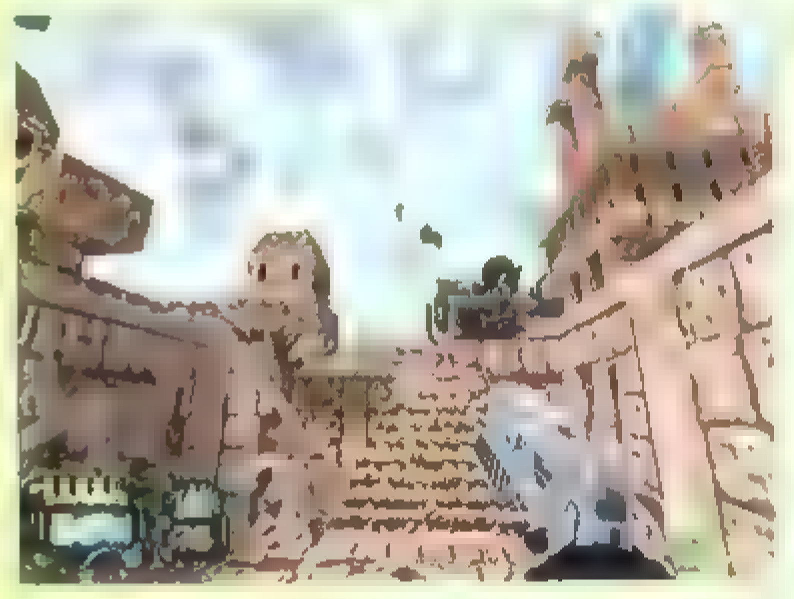
左側的開口，爬上樓梯，然後蹲著進入碉堡內，用手上的任何武器把裡面二座自動機槍打壞。由於碉堡內沒有樓梯可供離開，不妨走到窗子旁邊往外看。一台不知道那邊來的坦克現在才出現，發砲把碉堡打成碎片，你也掉落到碉堡下方的水道中。

在水道裡四處走走，碰上一些瓶瓶罐罐的東西時，可以利用拳頭或匕首加以打破，取得裡面的補給品；覺得準備得差不多後，走向牆壁的開口，爬上通道盡頭的樓梯。



救援失敗

在聽到一陣無線電的訊息後，又有空中支援前來，但是面前昇起的飛彈卻毫不留情地將剛剛飛抵的飛機擊落。擊落下這個區域之後，找一塊傾斜的石材爬到較高處的平台，跳過石塊之間隙，並沿著通道右轉繼續前進，就可以找到剛剛被擊落的登陸船和滿地四散的隊員。



收集附近掉落的彈藥後，可以在附近找到一個靠牆坐在地面的士兵，他背後發亮的牆壁就是用來補充生命點數的醫療設備，補充一下生命點數後，在附近可以找到一個冒著火紅雙眼的門戶，進門後可以看到一些通訊器材和設備。

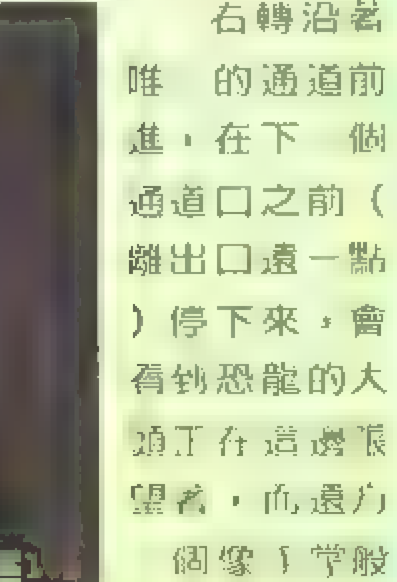
在這個區域還有另一個門（二側有藤條），進入之後可以看到上方出現一隻大恐龍的身影，通道盡頭的士兵叫你行動時儘量放輕，千萬別招惹這個大傢伙。回頭離開通道後，恐龍在附近的震動會導致出口左側的牆壁碎開，露出一條新的走道。沿著昏黃的通道前進，走到底時會看到大恐龍一腳把一隻大蠍子踩扁。

右轉蹲下爬到室外，準備好你的武器，手槍最好別在這個時候用，散彈槍或熱槍打中一發子彈比較合適。這邊的洞穴中會出現幾隻小恐龍，一發現你的存在就對你跳過來，所以最好採用橫向移動的方式，並看準它的落點攻擊。

解決掉恐龍之後，走入另一個開口回到室內，在通道盡頭的柵門前會看到這一次伏擊的首腦，正是大家以為被困在怪物體內而陣亡的將軍，而背後掉落的另一扇鐵柵將你封鎖在二道門的中間。

深入敵境

在一連串冗長的交談後（事實上，都是將軍一個人在講個不停），將軍會自行離去，並扎出路封鎖起來。在接下來的巨震之後，地面裂開成為一片熔岩湖，而關住你的牢門也被震碎了。



右轉沿著唯一的通道前進，在下一個通道口之前（離出口遠一點）停下來，會看到恐龍的大頭正在這邊張望著，而遠方一個像子彈般

的建築旁邊冒出熊熊的熱氣。觀察一下，恐龍的攻擊是有周期性的，而熱氣是來自熔岩，所以千萬不要一腳踩進去（一碰就馬上死亡）。趁恐龍抬頭時衝到手掌的右側，然後向右看，是不是有一道樓梯？

衝上樓梯後，會來到這個建物的屋頂。在屋頂上面有二個像是方型石塊的機關必須推進去，才能把另一端的門打開。在推動機關時保持移動，恐龍就無法造成太大的傷害。門打開之後馬上衝進去，並準備好武器；順著通道前進，這次要面對的敵人是人類，也就是將軍的部下。

解析→ 這些敵人的行動模式相當固定，大部份的行為是跑來跑去，並在射擊間[illegible]人上西天；在狙擊模式中，幾乎是一彈一個[illegible]是雙槍，子彈和你的手槍是一樣的，打倒他之後才能馬上補充彈藥。

打倒敵人以後，在右側的箱子上面找到一具機槍和少許彈藥。從另一邊的門離開，走入一個昏暗的通道中，小心應付路上冒出不窮的敵人。在通道的盡頭會出現一道樓梯，這邊有不少恐龍，會從地面跳起來攻擊，而下樓梯直走到通道盡頭，有一個隱藏的治療機，可以回復傷勢。打開手電筒，取出散彈槍來對付這些敵人，安全後走入樓梯旁邊的通道，在盡頭可以看到一個通往下水道的洞穴。

跳入下水道後向前走，靠近中央有光線照下來的地方時，會聽到敵方士兵的對話聲音，並準備迎接四條鱷魚的攻擊。用散彈槍二發可以轟掉一隻，用機槍也是不錯的選擇，不過在開槍時別站在原地不動！把鱷魚統統解決掉之後，「失望」的敵人會丟炸彈下來，只要躲遠點就沒事了。炸彈會把地面的洞開得更大，潛水游下去，沿著水道游到另一端，爬上岸邊。

這個房間裡面滿是蠍子，解決掉這些生物後，轉動牆上的輪盤，把房間裡的鐵鍊放下去。拉著鐵鍊到下一層的水道，沿著通道前進。每次轉彎都要小心一點，如果一轉彎就看到一個敵人正在按什麼東西，馬上後退才能避開他安置的炸彈。在炸彈的威力過後，爬進右手邊地面的小通道，繞過去解決敵人，繼續沿著通道前進，最後會來到另一塊叢林地區。

小心石柱右側的房屋中有個敵人，如果對遠距離射擊沒把握，可以衝到他的背後開槍，並拿取房屋中的彈藥。沿著這個區域外圍的走道前進，繞過房屋後走入黑暗的通道；聽到敵人的交談聲時把速度慢下來，準備對付二個敵人。好好利用掩蔽物擋掉他們的攻擊，並乘機衝出去開槍。

把這二個敵人解決掉以後，把太空船後方箱子中的子彈拿一拿，從另一邊的通道找到前往二樓的樓梯，一上樓梯又有一個敵人擋路。把敵人解決掉之後，走到太空船後方的貨艙中，進入下一關。

迫降

將軍原本打算帶著一些生物來實驗席龍的能力，卻不知道這個星球上的科學小組早就無法控制席龍這種生物而全面陣亡。在受到一連串的攻擊後，將軍不得不把貨物拋下才能駕著太空船離開，而把你留在這個滿是怪物的星球上。

這一大關的敵人統統是怪物，每種怪物都有不同的攻擊方式，但是請記住一點：它們並不是彼此都看對方很順眼。主要原因是這邊的電腦主機花了50年的時間培育席龍，所以有一部份的席龍是在電腦控制之下，與另一邊人類培育或是暴走的席龍相抗。準備好你的機槍或散彈槍，開打囉....

解析→ 進入一個新場景時，面前可能出現大量的怪物，別急著開槍，仔細看看牠們是不是在互相廝殺？如果是的話，大可探頭出去，先找找有沒有一種全身粉白，和人類[illegible]

一開始面前的怪物會開始互鬥，最後留下的是二隻頭部像雷達，身材圓圓的怪物，所以趁它們快要打贏面前的目標時，拿出武器從他們背後開槍。在踏出貨艙時小心右手邊二樓還有一隻同類的生物，它打出的螺旋狀射線威力不弱，最好能在攻擊之前打掉它。四處找尋彈藥後，朝建築物泛藍光的門走去，爬上樓梯到二樓。

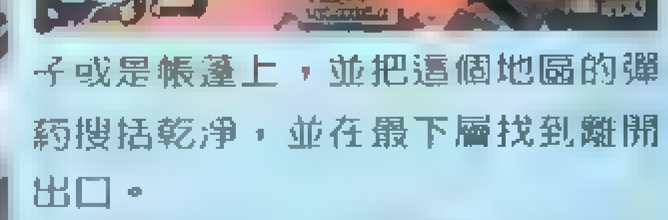
二樓可以看到一個博士站在箱子上，面前有二隻怪物會開始對你打出光彈。左右橫移減少損傷，並把這二個怪物解決掉。獲救的博士卻不懷好意地放出一隻席龍要把你當做實驗品。用武器轟掉怪物以後，查看怪物跑出來的箱子，可以在右手邊看到一條裂縫；朝這個地方開火把箱壁打碎，躲在面前的箱子後面，準備解決掉另二隻怪物（剛剛狂笑的博士現在已經倒在地上不動了）。

繞著這一層外圍走一圈，以居高臨下的優勢打掉下面二層樓的怪物，然後找可以墊腳的箱子跳到下一層樓，並可以在箱子旁邊

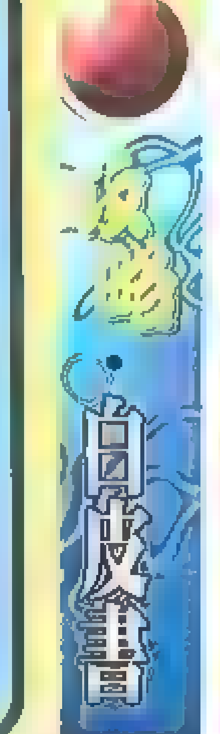
取得另一副裝甲。再往下跳一層樓，找個地面的圓形洞口（旁邊寫著Caution字樣），跳下去後開槍打破腳下的鐵網。

落地之後沿著通道前進，並準備好武器，在門口時這個區域的主電腦會透過攝影機和你打招呼，接下來馬上放二隻怪物進來招待你。打死怪物之後從出口離開，走到下一塊區

域的三樓：先用機槍打掉下面正在「鑽研」屍體的怪物，再小心跳到下一層的箱子或是帳篷上，並把這個地區的彈藥搜括乾淨，並在最下層找到離開出口。

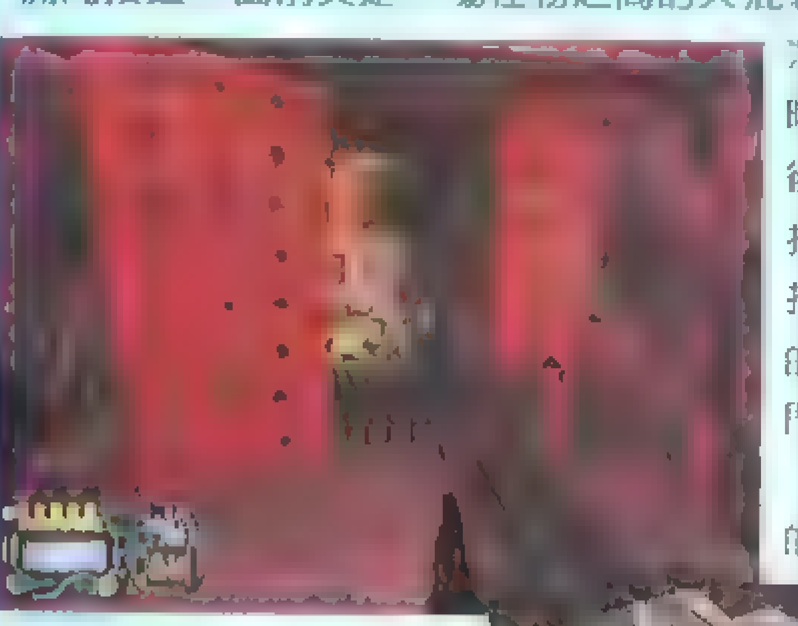


在踏入下一個地區時，一個老科學家叫你想想辦法，否則他頭上的反應爐可能要爆炸了，

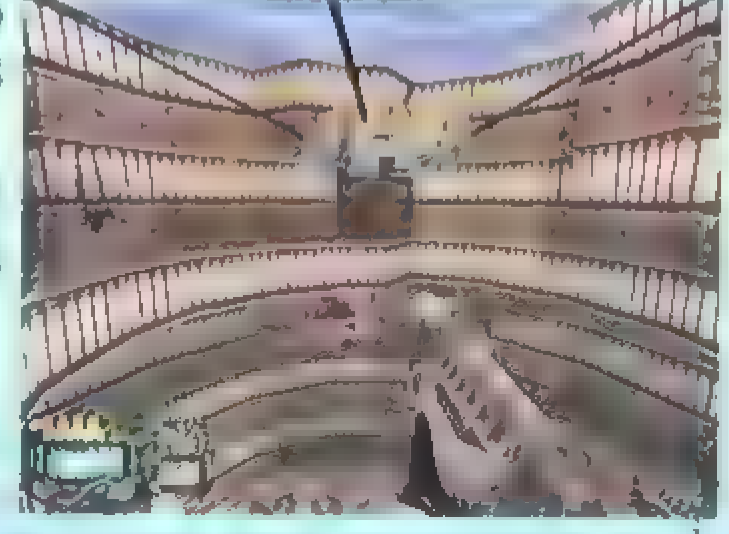


請回到上一個地區，直到聽到一陣爆炸聲為止再回去-嗯，說得真準，果然炸開了，而旁邊的門也會自動開啓，放出二隻席龍。轟掉它們之後繼續前進。

解決掉另一隻席龍，走到通道盡頭的門邊按下開門按鈕，面前又是一場怪物之間的大混戰 等戰況差不多時，把最後的贏家打掉，再打開盡頭的另一扇門，來到一個圓型的房間中。這邊地面有二個打出雷射光柱的設備，集中在浮在半空的透鏡上。把中央的透鏡打碎，在一陣巨響之後，透鏡外框會掉下壓碎中央地面的玻璃。



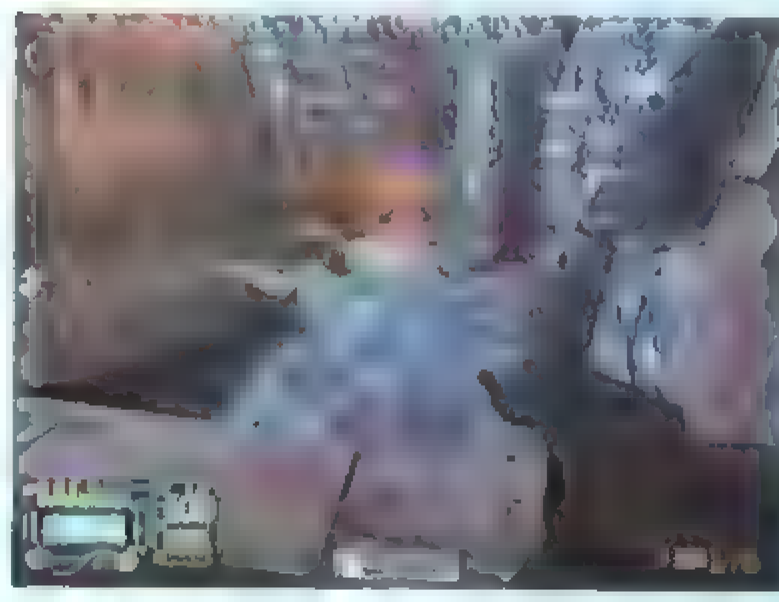
跳入地下，並沿著通道找到樓梯，向上爬到圓形房間的二樓，繼續利用倒塌的柱子向上爬，順著通道來到一間星球室。星球室中的研究人員正在後悔的時候，旁邊會竄出幾隻席龍攻擊他，利用這個機會把怪物統統解決掉 走到房間中間，而[illegible]席龍跑出來的房間，再解決另一隻會吐酸液的席龍後，以手槍或是機槍把二樓到處亂跑的席龍也煤幹掉。



進入剛剛席龍衝出來的房間，開槍把武器庫的門鎖打碎，拿取裡面的彈藥和急救包，然後轉動旁邊的閥門把手把樓上的門打開，上樓後沿著通道離開星球室，越過圓形房間來到另一邊的通道中。開槍打碎雜物堆頂端的鐵柵，跳到另一邊去。

開門來到下一個房間後，面前會有一個人正在裝備 把電流砲，卻不願意交給你，如果你身上的彈藥還不少，可以不理它，要不然直接開槍解決他，取得電流砲這項武器，對後面的戰局比較有幫助。

從房間的另一個出口離開，路上可以找到一台醫療機，好好運用它，然後利用強大的火力打掉下一個房間中的怪物（這一次大部份的怪物都會朝你圍攻而來，最好一看到怪物就後退並不斷攻擊，別讓它們集中火力）。

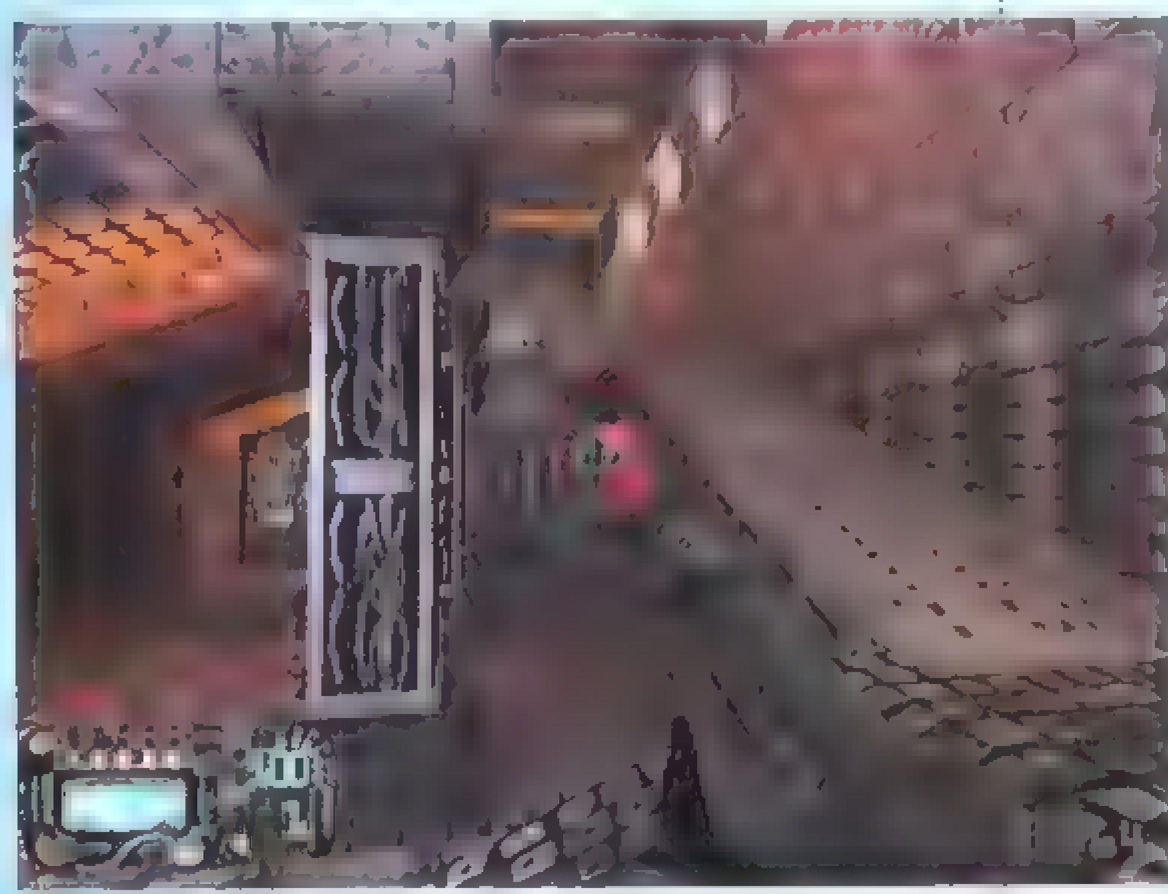


解決掉橋上的怪物後，過橋順著通道前進，直到來到一個下樓梯的房間為止。在下方樓梯旁有二隻席龍，先解決掉白色那隻，否則會被它的追蹤彈打得很慘；就算把它打爆，它也可以打出天女散花的自動追蹤彈，最好先躲一下。同樣的怪物在樓梯下還有一隻，請小心應付

回頭按下門邊的開關開門，並順著通道前進，可以找到一個瀕死坐在地上的老人。他背後有個開門的開關，但是無法啓動，必須等他把話說完後才能由他幫你把門打開，在開門時躲在牆後觀察外面。滿地的席龍對著空中既叫，而不斷從天空降下來的紫色閃電和光球很快的清掉了地面上的生物。這個在天空飛行的大圓盤靠你的武器是打不動的，而且

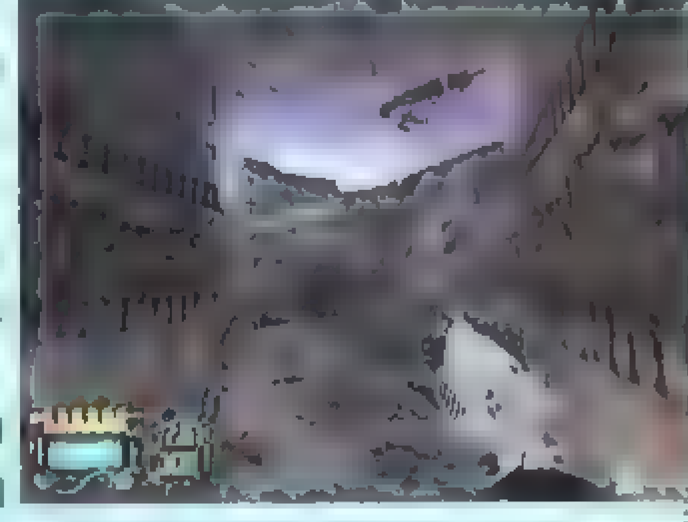
它丟出來的紫色光球一樣具有追蹤攻擊；你要做的事情是衝過大門到地下啟動開關，打開對面的門逃到安全的地方。

通過這個考驗後來到下一個房間旁邊，又可以看到另一場怪物大廝殺，當勝局抵定時再用電流砲直接打破窗子，把殘存的怪物清掉，然後走入怪物屍堆中，解決另一批上電腦派來的席龍。在上電腦打開的門後有一些補給品和販賣機，好好利用。準備好後，拉動房間內角落控制台上的扳手，把鐵橋放下來，踏上鐵橋繼續前進。

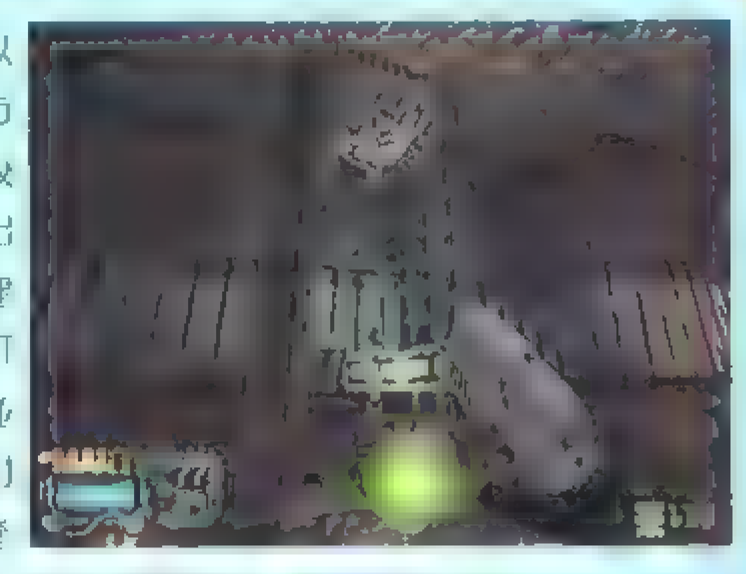


沿著前面走，在佔滿蟲的廣場上樓，可以找到一把架在地上的射線槍，打出來的螺旋光束剛好可以解決掉對面通道不斷湧現的怪物。把怪物清光後繼續前進，解決六隻席龍後打開另一扇門，就可以找到另一個武器庫。

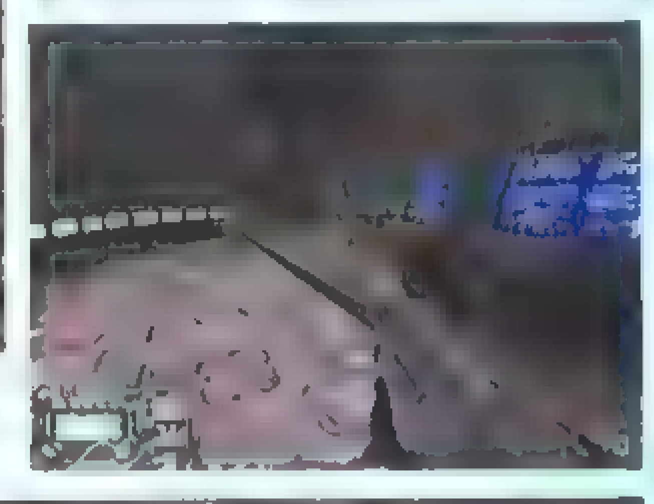
完成補給後從旁邊的樓梯向下爬，但是走向出口時小心點：剛剛在頭上肆虐的大閻盤這次來這邊逛街，看到它和地面的怪物開戰後退回通道，等地面的怪物死光光，然後看著它飛越山壁之後衝出去。



在面前是一個小型的迷宮，必須先從地面繞到頂層，然後在山壁找一條小徑才能走到另一邊的建築物裡，以順時針的方向繞圈比較容易找到出路。進入建築物後，打開武器庫並轟掉大門對面的力場產生器，把門上的力場轟掉，繼續前進。



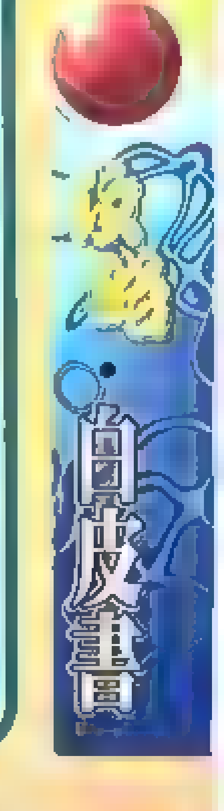
在下一個房間中又可以看到另一場怪物相鬥，一樣用漁翁得利的手法確保少受點傷，然後打開武器庫拿取另一批補給品，從另一邊的出口離開。在到達下一個房間沒多久，房間中央的機器會開始對另一個出口打出射線，請儘量在安全的前提下靠近分散射線的裝置，把另一邊的怪物吸引過來被射線切成碎片。回頭打掉另一個產生力場的裝置，然後爬上樓梯解決掉二隻席龍，再打碎第二個力場產生器，才能中斷射線的產生，讓你可以從剛剛被射線封鎖的出口離開。

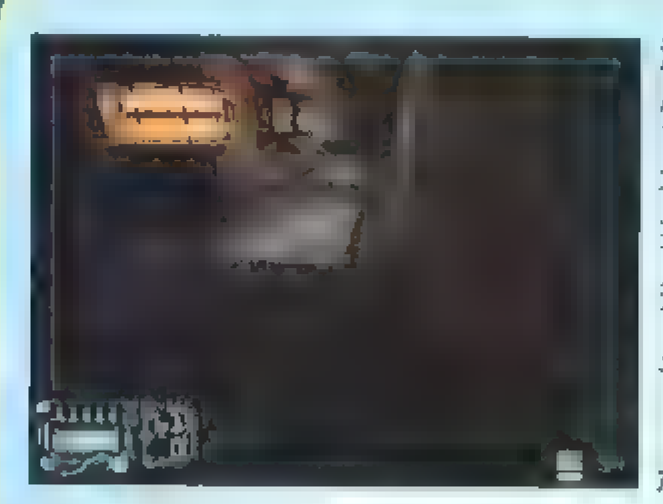


向前走沒幾步，面前的地板就開始崩塌，右轉走入滿是紅光的通道走樓梯。在通道盡頭有一台傳送器，先開槍打掉二隻傳送過來的席龍，然後啟動最右側傳送器的開關，傳送到基地的另一邊。

爆破

離開傳送點後，沿著通道前進，最後會來到一個滿是相互爭鬥的怪物房間。先開槍打死左側的怪物，然後看看一樓和二樓有



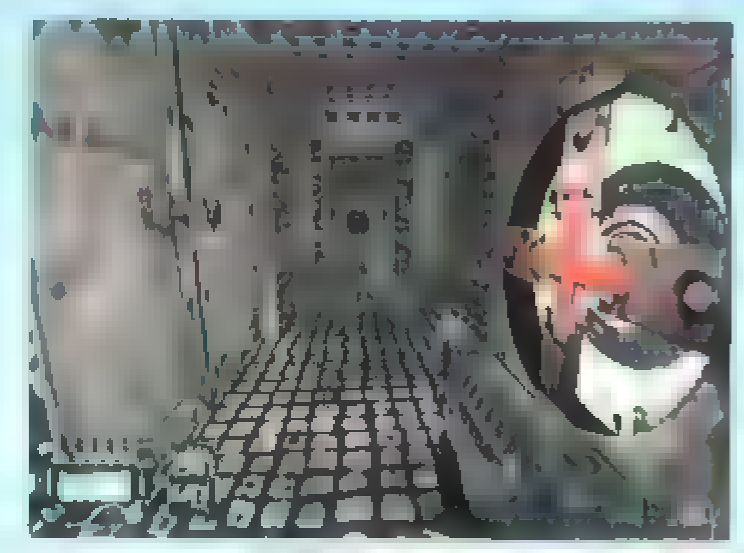


沒有留下會動的生物，送它上西天。爬上樓梯，打碎通風管爬進去以後，會看到主電腦正在和另一個人在下面的走道上爭辯，並在一言不合之下把人類打死；在他們交談時，可以左轉找一些補給品，而在電腦發現你的存在時，會炸掉通風管和通道間的鐵柵，便可以跳入走道解決掉二隻席龍。

[illegible]——[illegible]腦控制的了吧？一種就是會吐出[illegible]光束的，另一種則是雙手發電鎖，會打[illegible]席龍，其他的席龍就是單純的敵人。[illegible]「電腦派」的席龍在後面的關卡中反而可能會協助！

靠近另一邊的出口時，雷射柵欄會自動打開。必須越過剛剛炸開的通道，到另一邊去把箱子推過來（箱子旁邊的漆黑走道中也有不少好東西），把雷射阻斷並蹲下來爬過去。上樓梯後會再度被主電腦發現，惱怒的電腦會開始亂打紅色閃電，只要繞個圈子就可以輕易避開，等它把地面的蓋子打碎之後爬下去，跳到下面的通道中，並記得蹲下來爬過藍色的電弧區。

按鈕打開通道那頭的門，並順著通道一路前進，會來到一間藍色的電腦室。解決掉二隻席龍後，拿出機槍轟掉對面二隻吐酸液的怪物，再啟動牆上的開關，讓鐵橋轉180度。爬上鐵橋跳到對面，左轉後轟掉背後中空的牆壁（有冒出電弧的地方），爬上後面的樓梯。好好利用右手邊的醫療機補充生命，並打開左側的武器庫補充彈葯；轉開盡頭的圓型門把，備準備迎接另一場殘酷的挑戰！



門後是一道樓梯，一下去就會看到一台巨大的機械人，不斷朝你射出飛彈；除此之外，它在近距離的攻擊和移動速度也相當快，必須儘量利用地形的掩蔽才能躲開飛彈的追擊（飛彈發射之間有一定的時間），所以一下樓梯（樓梯會自動斷掉）之後馬上衝向左手邊的石塊後面以躲開它的第一波飛彈，然後用最強的武器招呼它（把電流砲調到最大功率、機槍設為高速連發....）。它的生命值並不高，不過破壞力很驚人；如果玩者的難易度設得太高，可能得多花點精神才能解決它。

打倒機械人之後，走入旁邊的鐵梯進入電梯，按下按鈕。如果剛剛已經耗掉了不少的生命和裝甲，在電梯門打開時千萬要小心應付，身邊將有四隻席龍毫不留情攻擊你。如果想把它們解決掉，可以小心地走出電梯後向右繞行，看一個轟一個；如果生命點數很低，也可以考慮直接向前衝，啟動正前方的開關開門，然後逃進去，門後只有一隻席龍要解決。

沿著外環的圓形走道前進，並清掉路上的三隻席龍，就可以找到一個拉柄，拉動之後就會把電腦控制的塔炸掉，進入下一關。

經過二個小時後，醒來時在一個峭壁上面。小心沿著山壁向下跳，不要掉落到熔岩中，安全地來到地面。在這邊有一個科學家坐在地上，他身邊可以找到一些彈葯和急救箱。進入旁邊的洞穴，小心不斷出來的席龍並一路向上走。這邊的席龍之所以不斷出現的原因，在於這邊有個專生席龍的母體，只要不斷向上爬一定看得到（它就掛在天花板上），第一優先就是把它打碎。

在解決掉這個母體之後，附近有二條路一上一下，如果想補充些手槍的子彈或是拿些醫葯包，可以向下走，否則就向上爬到峭壁旁邊，然後靠著右手邊的小徑走，路上橫跨二面山壁的大水管，並跳進被炸裂的開口中。沿著水管一路前進，路上的小蟲打不打都可以（衝過去就算了）；再跳過一段被炸斷的水管後，腳下一空會掉入另一個洞口。

樣靜候怪物互相殘殺出現結果後，用手中的武器解決掉殘存者。爬上樓梯跳到對面，利用樓梯向上爬，這時主電腦會很驚訝的發現你還活著；回頭沿著通道前進，解決主電腦派來的席龍。回頭拿出電流砲，後面有四、五隻近戰的席龍會尾隨而來，給他們一頓教訓後，拿走武器庫中的彈葯並繼續前進。

在下一個通道中的開關可以把盡頭的力場關閉，但是力場另一邊的席龍卻不是好惹的貨色，最好先丟一枚手榴彈到力場前面，再按下開關讓

它們被炸個正著。打破通道底端的地面鐵柵，跳下去打開房間的門，又會看到另一場席龍的戰爭。

這一邊的戰爭分為二場，比較靠近你的這一場一定是電腦贏，遠方則是隔著鐵柵在僵持戰中。先解決掉靠近你這邊的二隻席龍，再對遠方的那一群丟枚手榴彈一舉清乾淨，然後回頭對著剛剛出來大門旁邊的易爆炸箱子開火，把另一扇門炸開，裡面可以找到一些補給品。

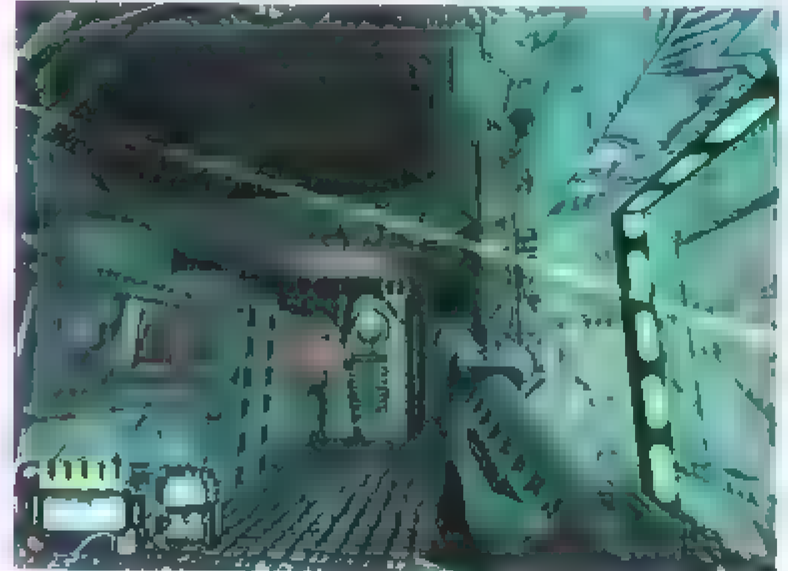
利用房間的醫療機回復生命後，穿過剛剛用手榴彈清乾淨的鐵門，在轉角處準備手榴彈解決掉另一邊的席龍。穿過第二道鐵柵後也可以看到另一台醫療機，爬上樓梯後打破牆上的鐵柵，爬上裡面的樓梯，沿著通道繼續前進。

進入一個滿是補給品的房間後，把東西拿完後按下牆上的開關，把天花板的艙門打開。一路沿著梯子向上爬上第三層，用武器解決掉屋頂和附近的席龍後，會看到那個熟悉的無敵大圓盤又出現在頭上。在這一層可以找到二個開關，先按下「Fill Plasma Chamer」的按鈕讓電漿大砲充能，然後躲到另一邊標示為「Open Plasma Chamber」的掩體後面，等圓盤飛到中央時，按下按鈕打出電漿砲，才能把它轟下來（如果沒擊中的話，要再重覆這個步驟一次）。

到隔壁查看一下，會發現有一個往地下的圓形開口被震開了，跳下去繼續前進。開槍打碎面前的鐵柵，跳下去之後往左前方的通道翻開（小心跳過熔岩，千萬別沾到）。跳下通道盡頭的地面開口，開門後跳上半斷的樓梯向上爬，在面前出現大爆炸把路封死時，右轉開槍打破玻璃跳到另一側。

小心前進（地面會陷落）並解除力場，會在盡頭看到另一台飛彈機械人出現，不過現在還不急著對付它，右轉繼續前進：打開手電筒解決在暗處偷

襲的席龍之後，就可以來到一個房間的二樓，下面有四、五隻席龍跑來跑去，而且雷射光還在不斷地移動破壞。



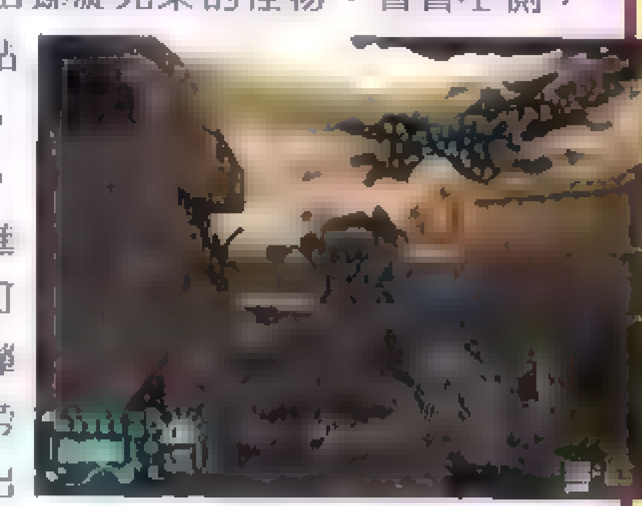
等雷射光停下來以後，用手中的武器解決掉下面的怪物，然後跳到中央的機器上面取得彈药。走近出口的門時發現它閒風不動，但是背後的雷射會在門上開個方洞（很體貼吧）。鑽過去之後會有些席龍攻擊你，而地面上的每一扇鐵柵都是一踩就碎，不用說下面也有敵人。

先沿著中央的窄地走到底，可以找到一些彈药，回頭選右手邊的鐵柵跳下去，解決掉下面二隻席龍後，爬上樓梯蹲在管子上面前進，來到隔壁的房間。取得平台上面的裝甲和彈药後，爬上牆邊的樓梯。一探頭後背後就有一隻席龍對你猛轟，用最快的速度解決它後，再爬上一段樓梯。解決掉附近幾隻會吐追蹤彈的怪物後，打開武器庫拿取彈药和醫药箱，然後進入另棟建築。

穿過大門後會看到面前出現一隻巨大的母獸，不斷生出會吐出追蹤彈的怪物。先把手上的手榴彈

統統用掉，並保持移動來觀察它的動向；它會不斷從旁邊的洞口抓出正常大小的同種怪物，而本身打出的追蹤彈是子母彈，只有母彈具有追蹤能力，而散開的子彈只會射直線。利用機槍或是散彈槍不斷地把他抓出來的怪物轟掉，然後保持移動，只要不被它的大枚追蹤彈擊中就可以了。在把它打得受不了以後，母蟲會爬上屋頂逃走。

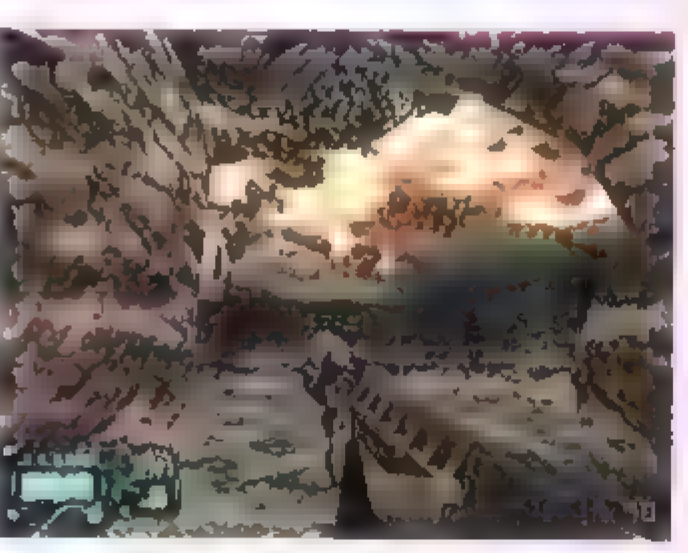
繼續前進，並在通道左側的武器庫中取得裝備。在下一個可以看到天空的通道口停下來，先用武器打掉遠方會打出螺旋光束的怪物。看看左側，一個飛彈機械人會站在平台上不斷上昇，把手槍調為充能式，衝出去開一槍再躲進來，慢慢把機械人打壞；而機械人的飛彈也會把面前急救箱旁邊的牆壁轟掉，露出一個缺口，可以在裡面找到一些彈药、醫療機和一副裝甲。



解決機械人之後跳到地面，下到飛彈機械人所乘坐的平台底下使用醫療機，並補充一些手槍的子彈；四處走走有一道梯子會自動降下來，可以爬到旁邊的二樓。順著通道前進，然後按下盡頭房間中的開關，跑向下沈的平台。

在通道底端是一堆席龍在下方的房間中廝殺，這次不要停手，馬上參戰把白色的怪物一隻隻轟掉，並隨時躲在通道轉角準備躲避大量的追蹤彈。解決怪物之後跳下去，可以看到牆上開了一個圓形的通道，跳進去，走到底，進入下一關。

又見機械人



拿取一些裝備和彈药之後，走出去到達空地，可以看到山壁上的飛彈機械人正走向剛剛逃走的席龍母體，在一陣激戰之後機械人獲勝，並開始追查你的位置。左轉向前跑，在外環的山壁上可以看到一條小徑，並在面前找到爬上小徑的起點。踏上小徑沿著山壁快跑，直到走入狹窄的洞穴為止，在這邊和跳下來的飛彈機械人周旋，打躲貓貓的戰術。

把機械人解決掉之後，繼續沿著小徑前進，最後會看到一隻扶著石柱的席龍被其他敵人咬死，導致石柱倒下來。把敵人清乾淨後，利用傾斜的石柱爬上去，左轉跳下去，走入面前的大門。穿過二道門後可以找到醫療機，補充一下剛剛的損傷後回頭爬上樓梯，沿著管路前進並打破擋路的鐵柵，最後會來到戶外的廣場。

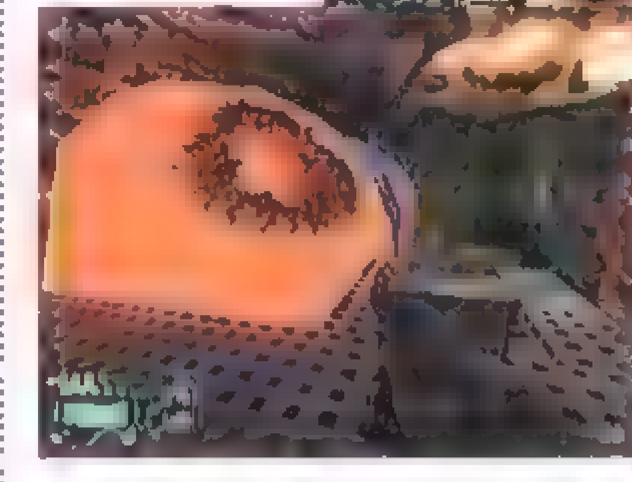
看著遠方的巨大隕石墜落後，會發現附近的鐵門被打破了，裡面有醫療機和副裝甲。回到廣場從另一端離開，靠著右手邊的牆壁進前，可以看到牆上有個鐵柵。別理它繼續走，在右手邊出現第二個鐵柵時，面前分為左右二條路，右轉可以找到不少的彈藥，左轉才是真正的出路。

搜集了右手邊的彈藥之後回到此處繼續前進，並準備應付四隻席龍的攻擊－小心，在右邊高處會出現另一隻吐追蹤彈的席龍，幹掉它之後可以在其腳下找到另一副裝甲。

沿著通道走，解決掉二隻吐酸液的怪物之後，打破梯子頂端的鐵柵，爬上梯子鑽進去。繼續利用梯子向上昇，會來到剛剛傾倒石柱的附近，請靠右邊小心走到對面的洞穴中，跳下去之後用武器打破腳下的鐵格，沿著通道前進。

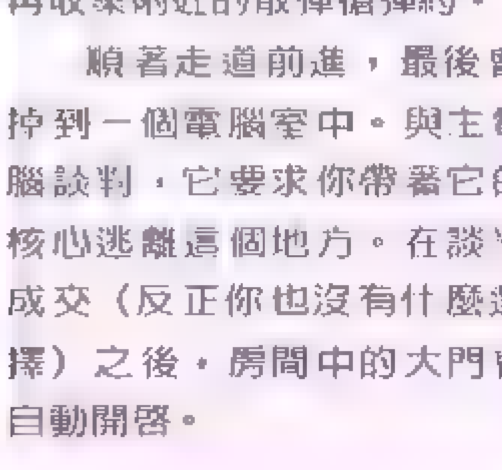
在面前出現一道紅色的光束橫擋住去路之後（不要冒險，那道紅光一碰即死），拿好武器，右轉後先解決掉正對面的怪物，再攻擊地面的敵人。把這個區域的敵人都清乾淨後，可以在圓管狀建築（沒有冒紅光的那一個）的底下找到一條低矮的通道。

爬進去後進入圓管，這個地方的重力很低，行動時得十分小心，千萬別被大鐵塊夾到。爬上有樓梯的那一邊，調整上面的拉柄，讓右側的電流可以打到最左側，而不會被任何一環擋到為止；面對圓管的另一端，小心地走到邊緣後跳出去，設法掉到另一端有同樣設備的控制台上，再利用那邊的五個拉柄，讓電流直接打到核心。現在離開圓管，並小心附近冒出來的席龍；剛剛的動作會引起連鎖爆炸，導致擋路的光束自行消失。現在可以繼續前進了。

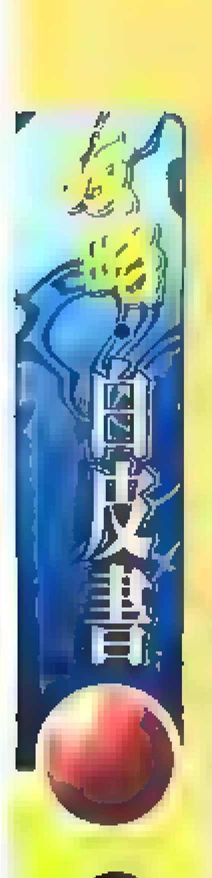


當面前的通道突然一陣爆炸之後回頭走，右邊會出現新的通道。爬到戶外時可以看到剛剛被飛彈機械人轟得半死不活的席龍母體就在面前，身邊滿是剛剛生出來的怪物。用機槍之類的遠距離武器把小怪物解決掉，並看著大怪物自行跌落到熔岩之中。把槍對準右側不斷放電設備的頂端，把這個裝置轟掉，然後跳到對面去用武器打碎鐵柵，進入狹窄的走道繼續前進。

在面前又出現大群的席龍爭霸戰，但是得耗掉較多的彈藥才能解決掉它們。手榴彈對聚集在一塊的席龍有不錯的效果。利用倒掉的石牆爬上二樓，順著通道前進，腳下會出現一個深邃的空間。左轉沿著牆邊的小徑前進，並從破碎的缺口跳下一層樓，回頭先解決怪物再收集附近的散彈槍彈藥。



順著走道前進，最後會掉到一個電腦室中。與主電腦談判，它要求你帶著它的核心逃離這個地方。在談判成交（反正你也沒有什麼選擇）之後，房間中的大門會自動開啓。



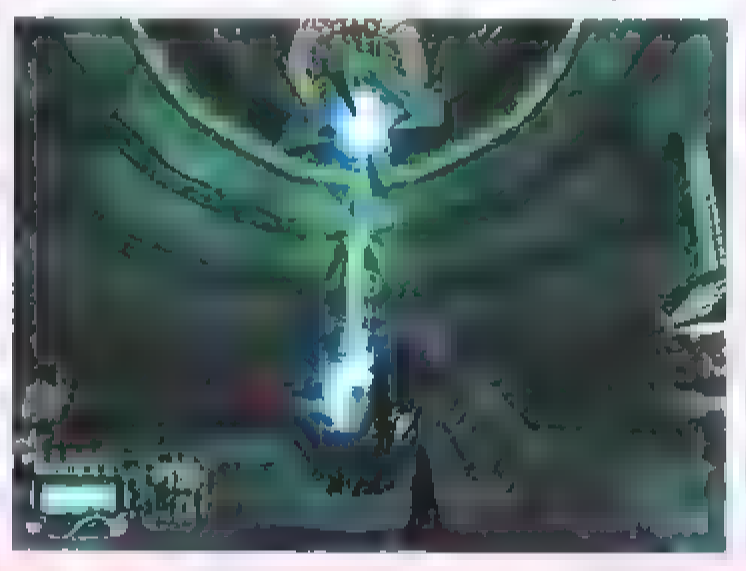
逃出星球

現在開始，歸電腦那邊控制的席龍就不會攻擊你了，不要誤傷「同伴」。順著通道來到地面，並利用樓梯爬到隔壁建築物的二樓，從地面的開口下去。在打破通道盡頭的鐵柵時，小心，裡面的敵人具有隱身能力，不過在它攻擊時一定會現身，而且就算它隱身，子彈一樣打得到。

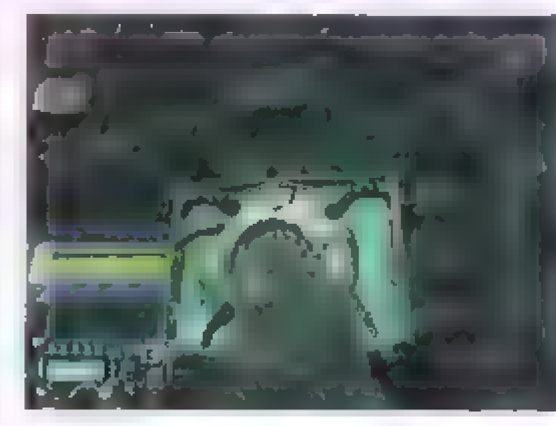
解決這些怪物後轉動附近的圓形扳手，請持續按著<E>鍵不放，直到把門拉得夠高，再一口氣衝過去。穿過這扇門後，左側的通道發生爆炸，所以用散彈槍把右手邊的玻璃打碎爬過去。到達另一個通道後先右轉走到底，把卡住安全門的碎片用武器轟掉，背後的門才會打開。門後的席龍一樣是朋友，不用浪費子彈。

走到通道底開槍把鐵柵打碎，爬進去不斷地前進，最後會掉落到另一個房間中。在房門一打開之後，房間中的席龍會衝出去幫你攻擊隱形怪物，請出去幫個忙（它們看得到隱形怪物），這樣也可以省下不少功夫。沿著走道前進，最後在一疊箱子擋住去路的地方，左側的牆壁會炸出一個洞穴來。

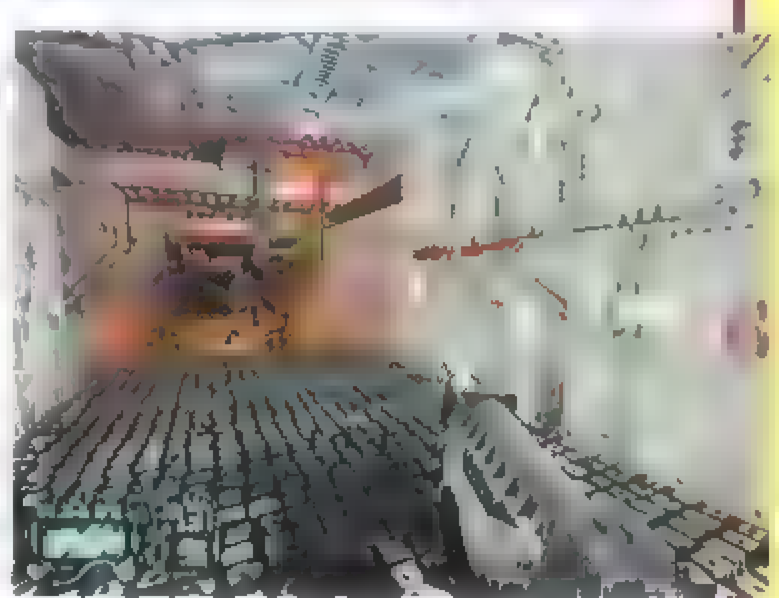
跳進去洞穴之後爬上盡頭的樓梯，使用下降機之後開槍擊碎地面的鐵柵跳下去，順著通道一路前進，並協助「同伴」席龍解決不速之客，最後會來到一道雷射牆擋住的地方。在旁邊的席龍幫你開門之後，順著通道走到底（在路上放電地區記得爬到左側或是右側的平台上），等厚重的安全門打開之後，衝到裡面去，把尾隨的隱形怪物留給「同伴」去料理。



在下一個房間繞到左側的柱狀結構背後，跳上斷了一半的樓梯爬上去，就可以在房間中央取得主電腦的核心，成為你的物品之一。



在附近一個綠色的插槽使用電腦核，可以把地面的逃生口打開，從這個地方爬下去，順著通道繼續向前走，直到來到一個滿是熔岩的房間為止。用武器引爆遠方門邊的炸藥箱子，把門炸開繼續前進；走到一個房間時，裡面有隻席龍倒在地上扭動，而左邊有個向上的樓梯，請把這個地方記下來。

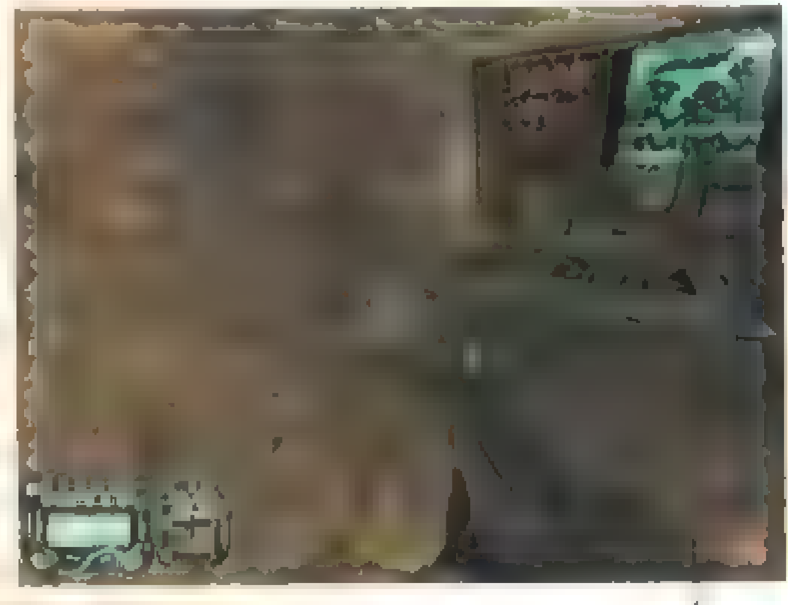


繼續前進，在面前出現分叉點時右轉，然後推動牆上的二個大拉柄。這時可以看到頭上有扇門開了，上去可以找到一些補給品；回到剛剛倒地席龍的房間，爬上樓梯，解決掉旁邊的怪物後向前沒走幾步，就會來到一個天井般的房間中。利用旁邊堆疊的箱子向上爬，設法跳到斷裂的梯子上到第二層，然後走入旁邊的通道。

在下一個房門裡有四、五隻怪物會衝出來咬人，最好用電流槍把排成一線的敵人烤熟。四處看看，這個房間的箱子上面都有好東西，只不過跳來跳去要多花點精神就是了。繼續向前走，打碎另一隻倒地席龍身邊的鐵柵，從這個地方前進到本關最後的大門前。在門一開之後馬上協助這些席龍攻擊敵人，否則很可能撐不住；打完之後爬上樓梯，一樣全力解決那些會吐追蹤彈的怪物。

爬上第　層之後，繞圈跳過缺口，右轉走進入通道，就可以看到那台剛剛被你用電磁砲打掉的大圓盤，走入它旁邊的開口，進入下一關。

在迫降之後，身上的武器只剩下手槍、散彈槍和匕首。在這個西部曠野活動時，利用手槍對付一般的小蟲子，散彈槍留著對付大蟲子、恐龍和敵人（這關沒有席龍，不過將軍的手下又出現了）；沿著山谷四處移動，拿到手榴彈時，面前叉路分為一左一右，右手邊有一堆石塊，左邊有二個敵人在看守著一個營地。

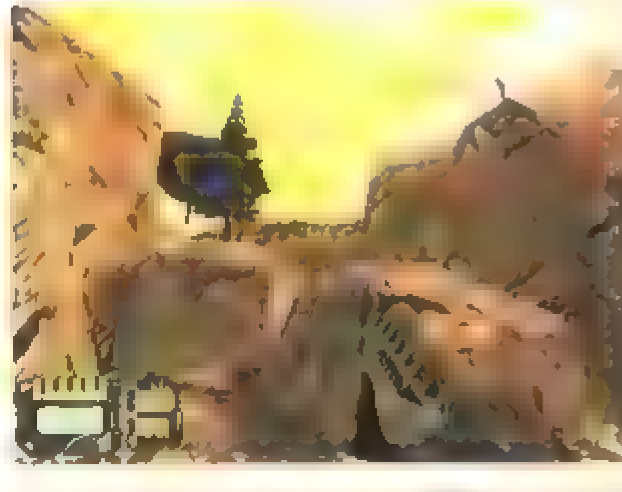


利用手榴彈先來個下馬威，然後衝過去用散彈槍把敵人打倒，就可以取得人家的散彈槍子彈、MULE和急救包。按下旁邊的引爆器，可以把剛剛看到的擋路石塊炸開，繼續前進一路解決恐龍後，在一個打開的綠色櫃子中找到一些彈藥和狙擊鏡，讓手槍昇等為狙擊槍。狙擊槍可以說是一擊必殺的武器，而且彈藥可以從不少敵人身上拿，但是打一發要耗掉20發子彈，耗損相當大。在穿過一個洞口之後，遠方會出現二個敵人，是練習用狙擊槍的好機會。解決掉這些敵人後，跳到下面的地面拿取彈藥，走入漆黑的通道。

穿過通道後來到一面峭壁，左轉沿著山壁前進，並解決路上的蟲子。走到一半時手中的電腦核會警告你附近出現了空中的敵人。拿出MULE就可以輕鬆地把這個敵人轟到懸崖下面去。沿著山壁繼續前進，在盡頭會看到一條向下的樓梯，小心爬下去。

現在開始用蹲下的方式前進，才能以最慢的速度靠近懸崖旁邊，看看下面有沒有可以落腳的地方。一路向下掉，注意不要讓落差太大，否則很容易受傷。在走入一個通道之後，別管地上的蚱蜢（踩過去就行了），從另一邊出來後左轉繼續前進，跳過路上的小空隙（小心別摔到頭），再進入左手邊的另一個通道。

拿好武器並打開手電筒。打倒這邊的敵人以後，把武器換成狙擊槍，再爬下盡頭的樓梯。爬到一半時下面的樓梯會自動炸掉，而對面的敵人也開始展開攻擊：用狙擊槍把他打倒（最好打頭，保證一擊斃命），下降到地面時再轟掉遠方的另一個敵人。這邊可以找到大量的彈藥、機槍、裝甲等等。



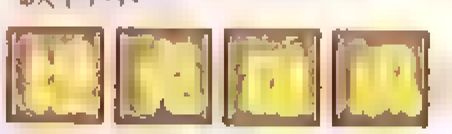
沿著通道走，回到峭壁後左轉小心的越過重重障礙（蟲子）和缺口（不要掉下去），左轉鑽進另一個洞穴。走到底以後，小心看準下一步落點再往下面跳，不要讓每次跳躍的差落太大。來到洞底之後沿著通道前進，再穿過另一個洞穴。右轉後可以在一顆樹下找到一個大洞，裡面有不少補給品。離開大洞沿著谷底前進時，面前出現了敵人的轟炸機，馬上回頭衝回洞穴之中躲過轟炸，再繼續向前探索。

在峽谷盡頭的山壁下，有二個敵人看守著營地。把他們解決掉之後，可以取得機槍的強化散熱器。鑽入左手邊的洞穴繼續前進，來到一個天井般的地形時，上面會掉下一個箱子，裡面放出一隻更兇殘的恐龍。解決它之後由左邊的通道離開，並準備好你的狙擊槍。

在這個地區有四、五個敵人及一台直昇機。以利用狙擊槍一彈一個，然後在威脅減輕之後配合機

槍滅敵；至於空中的敵人就任你宰割，若能保持一定距離的話，MULE也是個不錯的選擇。在敵人統統解決掉之後，好好收集這附近的彈藥和車子中的裝甲、急救箱。然後利用車子旁邊的機槍引爆出口處的箱子。

走入出口處的通道後，在靠近另一端時小心一點：面前會有二隻恐龍出現，而頭上也有一個敵人在放冷槍。先後退用機槍或散彈槍把恐龍解決掉，然後用狙擊槍把頭上的人放倒。爬上樓梯一路前進，在面前現吊橋時小心看看橋上有沒有人影，有的話就先靠狙擊槍先聲奪人，否則等一下就是一連串的火箭砲飛過來。越過吊橋解決掉下一個敵人，沿著通道離開後，來到一個走道十分窄隘的峽谷中。



順著通道前進，在面前出現段較大的落差時，拿出散彈槍跳下去，把埋伏的嘍子解決。換成狙擊槍，小心前進並往斜上方看，直到發現個槍塔為止，用狙擊槍把裡面的敵人打掉，否則等一下有得受的。進入槍塔下方的房間，用手榴彈來歡迎裡面的敵人。在一切都清乾淨之後，和牢房中的人談談，他會告訴你將軍的秘密基地就在地下。拿取保險箱中的裝甲和桌上的彈藥，離開房子爬上正前方的網梯。

來到第二棟房子後，你會發現裡面是空的，但是走到後院時，地面會打開四扇活門，跳出不少敵人。後退並不斷地射擊目標，把敵人清光後利用箱子越過大鐵欄繼續前進。

當面前出現房子時，靠著左側的山壁前進，直到避開砲火的猛烈攻擊並來到一台裝甲車旁邊為止。看看裝甲車的頂端，是不是有一塊很誇張、搖搖欲墜的大石塊？用狙擊槍一擊打落石塊，就可以摧毀裝甲車；而旁邊的房子裡也有一些裝備和二個敵人，要不要進去搜個乾淨任君選擇。

從裝甲車背後的隧道走，拿取盡頭的急救包後，繼續沿著走道前進。在面前出現像階梯樣的地形時，拿出狙擊槍並小心地爬到頂端，一槍把遠方的火箭兵轟掉。跑向火箭兵的方向，可以看到右手邊有一台坦克車，背對著坦克倒退走，在靠近坦克時面前的門會自動打開，解決掉裡面二個敵人後，可以在門後的二樓取得坦克所需的油料，以及不少彈藥。把油加入坦克中，按下<E>鍵啓動坦克，就可以開出去，右轉前進了。

在穿過第一道拱門之後，背後馬上傳來激烈的砲擊－沒關係，坦克完全不怕打。用火砲或是飛彈把砲塔轟掉，但是面前的一個箱子卻卡住了坦克的去路。離開坦克，在左邊的監視哨中就有移動箱子的設備，但是目前沒有電力；所以還是得先把動力送過來。

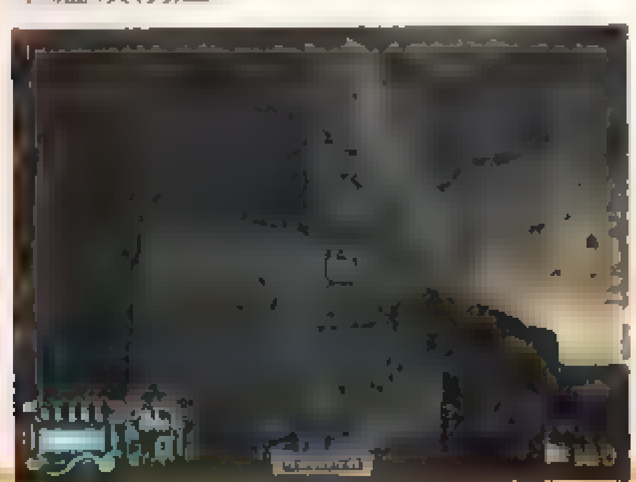
穿過二個箱子的空隙，走入左側的洞口。在面前的叉路分為左右二路，左轉可以取得一些彈藥，但是也得應付二個敵人（如果沒能阻止第二個敵人靠近獸檻的開關，還得應付一堆恐龍）；右轉可以向上爬，得以走到高處的鐵架上，才能轉動盡頭的電源開關把動力回復。回復電力後拉動監視哨中

的開關，箱子就會退開，便可以繼續開著天下無敵的坦克前進。

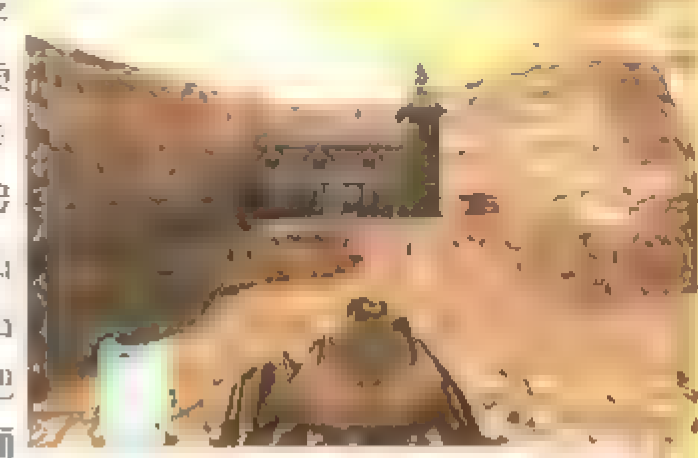
解決掉一些毫無威脅性的砲塔和敵人後，下一個擋路的東西出現了－吊橋沒有放平。先用坦克主砲把附近和對岸的箱子炸一炸，把敵人清掉大半之後，跳出坦克（空白鍵）並小心地走過吊橋的支架，來到對岸。繼續向前走，靠著山洞的左側前進，並拿出狙擊槍；如果有不少敵人很靠近易爆炸的箱子時，就先把箱子引爆，然後再一個個清掉。

靠著左側的山壁前進，爬上樓梯到達哨所，再爬上哨所的二樓，找一個通往戶外的大門，然後沿著通道前進。進入另一棟建築前得先解決裡面的二個敵人，然後拉動裡面的拉柄，就可以把吊橋放平。現在可以循原路回到坦克車上，駕車揚長繼續前進。

繼續向前開並轟掉無數的砲塔後，坦克「又」沒油了。跳出坦克後向前跑，穿過碎石機（下面放了一個大石塊）後靠著左側的山壁前進，可以找到一個向上的樓梯（靠近碎石機時向上看，會看到原本有條獨木橋被炸個粉碎）。爬上樓梯之後，小心通道中拿著機槍的敵人，他會造成不小的傷害，最好能快速解決掉他。在房子中拿到油料之後不要再上樓，原路回到坦克車旁邊把油加滿，開著坦克車繼續前進。



當坦克開在碎石機附近時無法繼續前進，而碎石機現在沒有電，無法把擋路的石塊壓碎，而剛剛被炸碎的吊橋就是通往電源控制的地方。現在把坦克的主砲對準上方，先把剛剛拿油料的房子徹底轟成碎片，確定在上面埋伏的火箭兵陣亡，然後再把目標對準對面的樹木，轟到它倒下來足可當做橋樑為止。原路爬上樓梯，從一樓爬過橋木，然後解決掉一個看守電源的敵人後啟動電源。回到碎石機的控制面板啟動碎石機，把擋路的石塊壓碎後，就可以駕坦克繼續前進了。



下一棟的房子中沒有什麼好東西，可以放心下手把它轟成碎片。接下來山路分為左右二條叉路，先走右邊那一條，然後把半山腰的房子全面破壞，再把裡面的二具砲塔毀掉。跳出坦克，到房子的殘瓦中可以找到一些子彈和裝甲；回頭繼續走左邊那條路，接下來碰到的碉堡中有些彈藥，但是數量不多，有空的話倒是可以去走走。

繼續向前開之後，而前會出現台擋路的裝甲車。用大砲把它轟得不會再攻擊之後，必須啟動裝甲車上方的鐵夾才能叫它讓路。離開坦克走入右邊的木橋下，靠著右側的牆壁前進，可以找到堆疊在一塊的箱子，但是少了第一階；回頭把另一邊的箱子拼過來（在一個易爆箱旁邊），然後一格格的跳上去。

跳上輸送帶，逆向前進並跳到左邊的扶欄上，目標是繞到右邊的房子後面，走另條小徑到達鐵夾的控制室。拉動開關就可以把裝甲車吊起來，現在回到坦克上繼續前進。

終於走到底了。解決掉砲塔之後離開坦克，進

入建築物中。解決掉二個敵人之後，爬上二樓可以看到將軍，但是他會馬上在玻璃罩後轉身離去並觸動陷阱。從左邊的門離開，否則等 下就會被壓死；靠著右邊的牆壁前進，打破供應力場電源的保險絲，現在樓下通往地下室的力場已經消失了。回到一樓進入地下室，拉動拉桿啟動飛彈系統，讓擊落的直昇機在地面轟個大洞出來。

跑回室外跳入剛剛轟開的洞口，解決掉三、四個敵人後把力場附近的保險絲轟掉，就可以開始追捕將軍的工作了。

走到 扇只開 條縫的門前時，會聽到敵人的對話，似乎在電梯中安排了什麼好戲等你品嚐。站在門邊拿出散彈槍，等對方談話結束後會帶面罩之的走出來，用武器加以洗禮是相當好的時機。在下一個房間裡滿是敵方的士兵、火箭兵，所以最好先用狙擊槍引爆房間中間的易爆箱子，一舉解決大部份的敵人後，再用狙擊槍一個個解決掉。

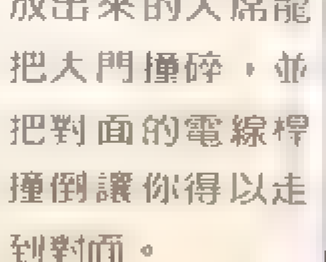
利用房間裡的醫療機回復生命之後，唯一可以離開的房間裡佈滿紅光，而盡頭上鎖的門邊又有一堆可以引爆的箱子。儘量遠離爆炸範圍再加以引爆，把房門炸開穿過去，拿取一些裝甲後，就可以進入電梯了。

在電梯門打開並開始向下滑落時向前跑，跳到下部電梯頂端；然後四處看看可以看到一個寫著「Service Shaft」字樣的告示牌，在告示牌的另一邊還有 台電梯，等腳下的電梯上昇到足夠的高度後，看準時機跳過去。第二部電梯會一路下降並停止活動，小心沿著邊緣的隙縫跳到電梯側面打開的門內，脫離這個陷阱。

在電梯重新運轉並開門後，先解決左側的敵人。外面的走道形成一個環，但是大部份的通路都封鎖了，只有二個地方可以去：一個是要引箱子把門炸開，裡面可以找到二台醫療機的房間；另一個則是一離開電梯後左轉前進，右邊自動打開的第一扇門。進入後述的門後，解決掉二個用化學槍的士兵，爬上二樓把電腦核插入插槽，讓「她」開始進行滲透入侵的作業。

剛剛的入侵可以打開出門後右前方的門，沿著通道前進走入暗紅色的樓梯，再進入樓梯底端的門。這邊有不少敵人，其中還有一個火箭兵，請小心應付。在敵人清光之後爬上左右二側的桌子收集彈藥，向前走可以看到右前方的門被力場封住了，左轉的房間中又有二個火箭兵（狙擊槍一擊必殺的發威時機），統統清掉之後把電腦核插入另一個插槽。

上電腦入侵後，決定放出你在路上看到的巨大席龍，並把剛剛看到的力場關掉。回頭靠著左側的牆壁前進，一穿過力場牆時先別急著開槍，第一個敵人已經是席龍的犧牲品了；解決掉房間中的另一個士兵和火箭兵，進入電梯中。離開電梯後推開左側的大門，沿著通道前進時在大門口等 下，可以看到剛剛放出來的大席龍把大門撞碎，並把對面的電線桿撞倒讓你得以走到對面。



小心的走到對面後進入右前方的門後，跳過大席龍造成的斷橋，在下一個房間會看到頂端有一台準備起飛的直

昇機：小心在右前方的紅色柱子間藏了一個敵人，解決他之後沿著面的通道前進。

解決一個拿匕首衝過來對付你的科學家後，向前走到底可以看到將軍在玻璃的另一側指揮部下對付大席龍。回頭，在右手邊有一扇寫著Observation Deck的門，進入之後小心向下跳，並把遊戲進度存下來。下一個房間中什麼樣的士兵都有，如果困難度設得高的話，可能要多試幾次才能安全過關。

開始了，向前走到離門口差不多還有一步的距離，拿出狙擊槍看左上方二樓，是不是有個腦袋鑽出來？先把這名火箭兵轟掉，然後右轉90度左右的水平方向會出現另一個敵人，一樣用狙擊槍送他上西天，接下來換成機槍或是散彈槍，衝出門後向左平移到底，把面前的機槍兵解決掉。

接下來又是狙擊槍發威的時機，躲在箱子後面，小心的瞄準面前逼近的敵人，剩下的敵人還有三、四個，解決他們之後把這個區域的急救包和彈藥拿拿，上樓右轉，走入泛紅光的大門。

沿著通道前進，會看到生席龍的母體正在防彈玻璃的另一邊「努力生產」。別下樓，在這邊等一下，右邊的門一開會走出一個化學兵，儘快解決掉他。走入化學兵身後的通道，等席龍引起的震動過後，地上會出現一個破洞。跳下去，解決掉席龍後可以找到生化實驗室的大門（Genetic Lab）。進門之後會看到熟悉的身影正在隱身離開，這邊往上的樓梯可以看到在基地四處漫步的將軍，但是沒啥好處，還是向下走比較重要。

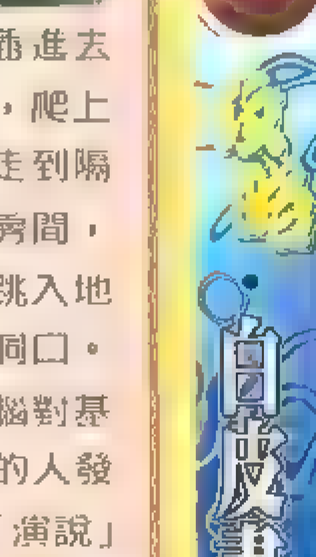
走到樓梯底，面前的空間又是一場人獸大混戰，當然還是坐享其成，然後把剩下的敵人清掉。利用堆疊的箱子開始向上爬，快到二樓時小心有個埋伏的火箭兵會從後腦袋襲擊，最好爬得夠高時跳一下引他現身，再好好招待他。來到二樓後再設法爬箱子上到三樓，順著通道前進，解決一個路上的敵人，就可以來到Engineering Zone的大門。

[illegible]敵人和席龍的交戰有了結果，再把他們統統清掉。走水族箱旁邊的通道，然後走梯子直接下降到最底層，解決二個化學兵。向右看，在「No Smoking Area」的告示牌下方有個不斷漏瓦斯的地方，趁瓦斯噴出來時開槍擊發，就可以把旁邊的門炸碎。

進門後沿著通道前進，當腳下的橋樑出現另一個房間時，找好地點向下跳，並小心提供打追蹤彈的怪物。在這個房間養殖槽中的二個怪物可以吸掉出口力場的電流，只要不斷扳動槽外的開關四、五次，就可以讓力場電路爆炸。出門後把席龍和士兵都解決掉，沿著走道前往Obervation Deck之後，會出現二隻隱形怪物前來攻擊。

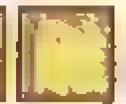
轟掉這些怪物後啟動房間裡的開關，打開另道門。沿著通道走到右邊的房間中，把電腦核插入插座，讓電腦插通線路，對外發佈這個基地的位置。在[illegible]講完話以後，出門走右邊的門，又可以找到另一個插座，一樣把電腦核插進去

以後，爬上樓梯走到隔壁的房間，然後跳入地面的洞口。在電腦對基地中的人發表完「演說」之後，房間

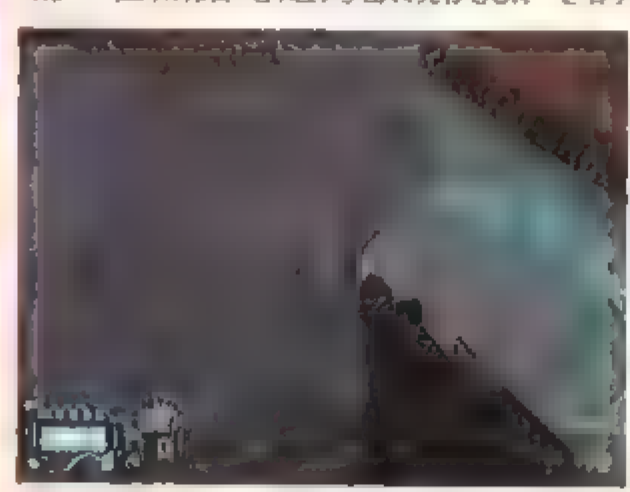


另一邊的門才會打開。

現在滲透已經完成了，接下來要設法逃出去。



沿著原路回去，不過在剛剛對付隱形怪物的地方又會再冒出二隻，解決掉它們之後蹲下繞過障礙物。在無路可走時改繞Deck E的門，利用箱子搆到半斷的樓梯，然後穿過淹水的房間（水中沒有什麼好東西）。



回到剛剛利用瓦斯炸門的區域時，爬上半傾斜的樓梯，再利用閘閘的平台走到出口；回到水族箱的房間時，推動倒地的文件櫃當踏腳的箱子跳過門。沿著原路繼續前進，

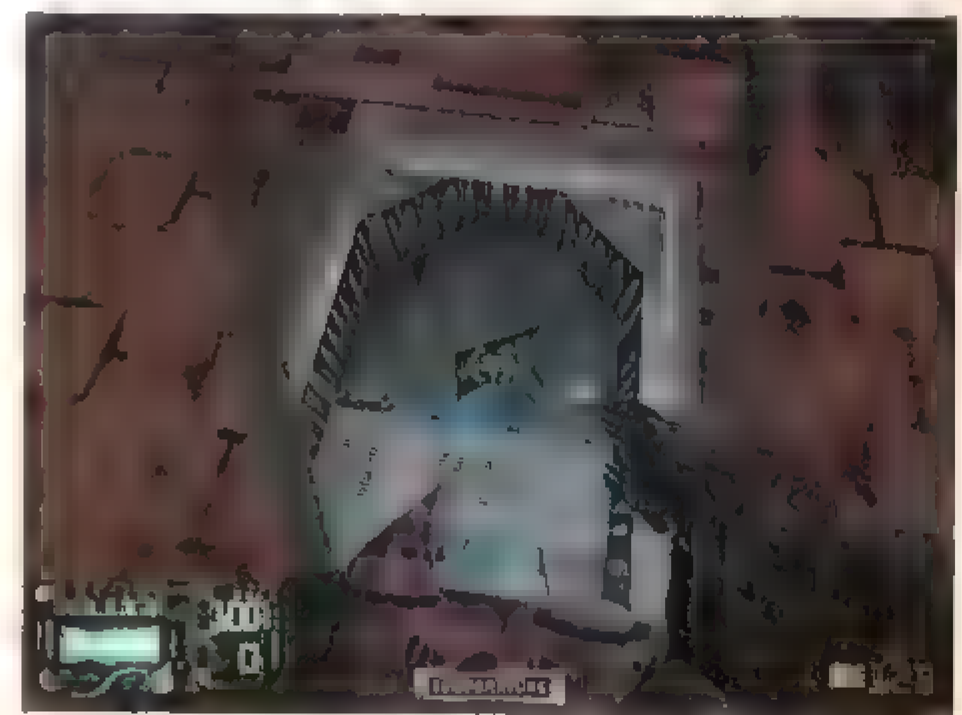
路上解決掉一個敵人之後，會被人用力場困住。

這時電腦核所架構的機械人會出現並解開你的困境。拿起地上的裝甲進入電梯，回到通道之後，解決掉附近的敵人和席龍；並找到先前引爆大門，房間裡有二台醫療機回復生命，出門後直接衝入對面被炸了一個開口的門中。沿著通道前進，解決隱形怪物以後繼續前進，直到面前有幾個化學兵被大席龍一口吞掉為止，左轉開門往前衝，可以再度見到主電腦的化身。

主電腦要你把冷卻系統關掉，才有辦法進入太空站。左轉打破玻璃跳下去，進入冷卻室中。靠著右側的牆壁前進，當面前的房間透出紫色光線時，把遊戲進度存下來。這個房間裡有六個敵人，其中三個是火箭兵，而且都站在高處。好好利用狙擊槍和MULE鎖定功能，比較有可能打贏這場仗，請多加努力。

把敵人打倒後爬上二樓運用醫療機回復傷勢，然後打破通風口的鐵柵爬進去，一路可以走到安全管理室的上方，繞一圈後跳進管理室鐵柵後面，把敵人解決掉以後，拉動開關，把冷藏室的門打開。

冷藏室中沒有敵人（目前），一路走到最裡面的房間，開槍把卡住門的冰塊擊碎，再把溫度計旁邊的保險絲打掉，就可以達到主電腦要的目標。一路向外逃，不要戀戰，所有冷藏的席龍會全部脫困。逃到外面之後，解決掉四、五隻竄出來的席龍後就可以向前走到盡頭，進入前往太空站的路。



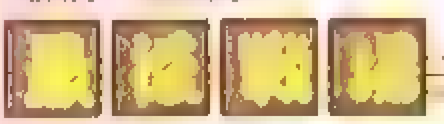
順著通道前進沒多久，電腦又再度現身。在她說完話離開以後，開槍打破地上不斷冒出火花的地方，並小心找好落點向下跳。到達底端後順著通道前進，並記得在水中找一些彈藥。打破通道盡頭的窗子跳出去後，拿好機槍或是散彈槍，衝到房間對面利用起跳後蹲下的技巧爬上箱子，來到上一層樓。

和力場後面的人交談後，回頭走另一邊的通道時要特別小心，這邊有二、三個火箭兵從二樓展開攻擊。打倒這些敵人後，面前就是不斷生出席龍的

母體，跑到右側的機槍座背後按下<E>鍵，把母體打死後順便掃射掉上一層左前方、右前方和正中央的配電箱，讓大部份的電力中斷（燈會暗掉），這一層的力場才會消失。

走入剛剛背後有人對談的力場門後，會看到主電腦又出現了。走到她的左側，打破地面的圓形玻璃向下跳。走到通道盡頭，打破地上的玻璃跳入水中，下潛沒多久，面前就會出現一條通道。沿著通道左轉後，在左手邊出現一個控制面板的地方向上游，在上面的水道中找到一個圓形的拔手並轉動它。

回到剛剛水中的控制面板繼續向前游，再鑽入下方的通道，看到面前冒氣泡的地方左轉，從牆壁邊間隙的浮上水面，爬進電梯準備迎接最後一場戰爭。



電梯停下來以後，面前正是一台飛彈機械人也是主電腦的最強兵力。在主電腦講完話後，你背後右邊的門會自動開啟，沿著通道前進後，就會看到將軍隔著玻璃對你說出勝利宣言，繼續向前走，拉動盡頭控制台的開關，把飛彈機械人昇上地面。主電腦會叫你先把將軍機械人右手裝的次元砲（KATA Cannon）先摧毀掉，她才能和將軍正面對抗。在旁邊的門打開後，收集一些彈藥，然後跳上坦克車。

坦克車如果被將軍的次元砲打一樣是完蛋，所以最好只控制坦克的前進與後退，利用滑鼠控制主砲專攻將軍操縱機械人的右手。次元砲的砲彈飛得並不快，也沒有追蹤能力，所以放膽在砲火之間穿梭，但是在次元砲擊中地面還沒消散時，一樣有把人丟入異次元的能力，請別大大方方地壓上去。

打碎對方機械人的右手後，跳出坦克車，然後從左側的樓梯爬上去，衝到橋樑左側的掩體後面；接下來在機械人的間隙中穿梭衝到對面，然後左轉前進，利用各種地形躲過機械人的追擊。小心走過細細的橋樑後，來到飛彈機械人的背後，把附近的彈藥拿完。

接下來是二台機械人的對戰，在這場作戰中，必須不斷為主電腦的機械人清除四面八方而來的席龍，否則她無法專心對付將軍，將會導致最後一戰的失敗。用手邊所有的武器把席龍解決掉，同時不要陷身在二台機械人的攻擊線上。支撐一段時間之後，潰敗的將軍將會俯首認輸，好好觀看結局吧！

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

一經本營審查，無觸犯營規，錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：

[illegible]

●軍　餉900元●

另贈雜誌一期

[illegible]

●軍　餉700元●

另贈雜誌一期

[illegible]

●軍　餉500元●

另贈雜誌一期

特級上將

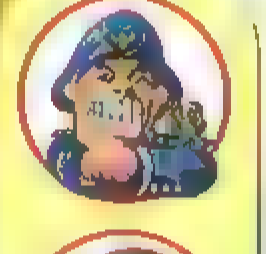
●軍　餉1200元●

另贈雜誌一期

[illegible]

●軍　餉350元●

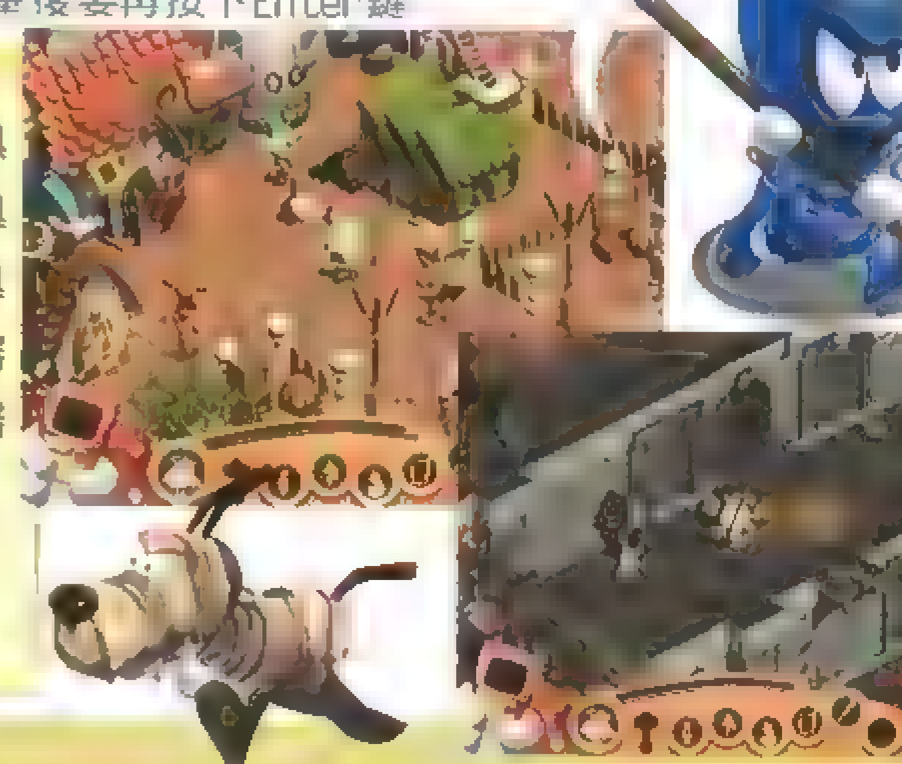
另贈雜誌一期



聖誕任務

遊戲進行中按下Enter鍵後輸入nick，再按下Enter鍵再輸入以下密碼，輸入完畢後要再按下Enter鍵

秘技	效果
supply	增加10個補血道具
feint	增加10個偽裝道具
lure	增加10個引誘道具
weapon	增加10個近程武器
weapon2	增加10個遠程武器
money	增加1000元
superman	無敵狀態
freeman	可自由穿牆

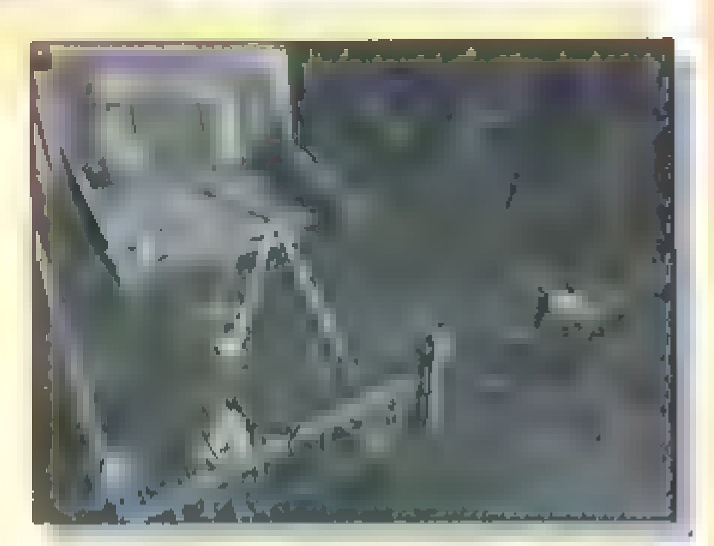


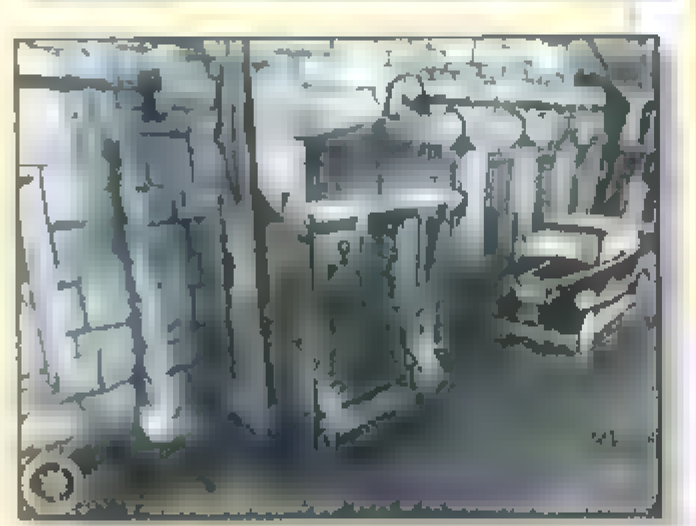
我是愛情少尉

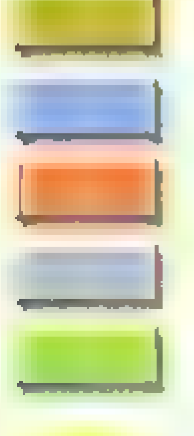
厄夜叢林 (BLAIR WITCH VOLUME VOL1:RUSTIN PARR)

在遊戲進行中按下 F10鍵後再輸入秘技

秘技	效果
IWORKFORGOD	無敵
GETINTOMYBELLY	武器全滿
BIGHEAD	大頭模式
GIBNPLENTY	肢解
T2000	透明皮膚
GIVEMEFAITH	健康值回復
NOD3D	隱形
HELLFREEZEOVER	凍結敵人
BIGSTICKOFDEATH	得到散彈槍
MEDIUMRARE	得到十字弓
GOODTIMESMAN	得到炸藥
BURNYOURASSOFF	得到火焰槍
MEETMYPALTOMMY	得到長槍
SMILEYNOMORE	得到獵象槍
SUNOFGOD	得到光彈發射器
IAMAWIMPFORTHIS	得到子彈 100 發
RECHARGE	手電筒電池回復
THEDOGFARTED	瓦斯面具
ICANSEE	夜視鏡
WWBEWARE	得到銀彈
VAMPBEWARE	得到石彈
DEMONBEWARE	得到Mercy彈
ISUCK	簡易等級
IRULE	困難等級
COMBATISSCARY	簡易戰鬥模式
PUZZLESARESCARY	簡易解謎模式
INSTANTCRASH	快速過關
THUNDERSTORM	暴風雨
SNOWSTORM	雪花片片
FLAMEONASTICK	火焰彈
TIME	增快或減緩遊戲速度
DARK	遊戲畫面變暗



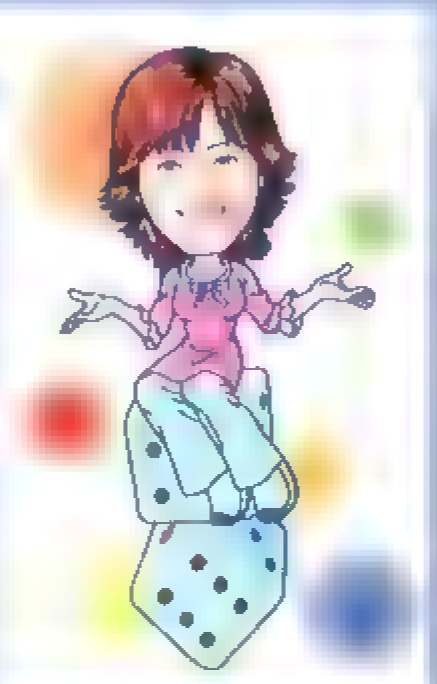




明星三缺一

輸[illegible]，若輸入成[illegible]

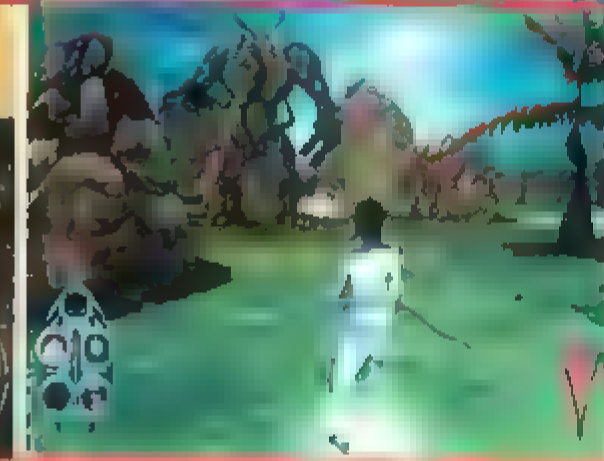
密碼	使用時機	功能
MJFUNCTION	打牌時	功能牌全滿
MJMONEY	打牌時	籌碼加$10000
MJBINGO	打牌時	進入BINGO
MJWORKER	隨時	破台畫面
MJLOOKLOOK	打牌時	偷看別人的牌
IAMWINNER	冠軍爭霸賽	過關
MJONECOLOR	明星對戰冠軍爭霸初賽	拿清一色的牌
Ctrl+F1	打牌時	切換場景（往前）
Ctrl+F2	打牌時	切換場景（往後）
Ctrl+滑鼠左鍵	選對手時	選同樣角色



巨獸島 (Giants:Citizen Kabuto)

遊戲進行中按下［T］或［Y］鍵，然後輸入以下秘技，輸入完之後按下Enter鍵。

密碼	效果
allmissionsaregoodtogo	所有關卡
Basefillerup	基地能量全滿
Pleasehealme	生命全滿
Ineedspells	魔法無限
Gimmiegifts	馬上出現Gift Shop
Itsmyparty	馬上出現Party House
Basepopulate	馬上出現Smarty Work Force
Mapshowitall	顯示完整地圖
Basegoveryfast	基地建設加快
Fr	顯示頁框更新率（frame rate）



霹靂風暴

在檢視畫面時

同時按 d、 c、 t 三個鍵 =看到寶物隱藏的地方

我是
愛情少尉

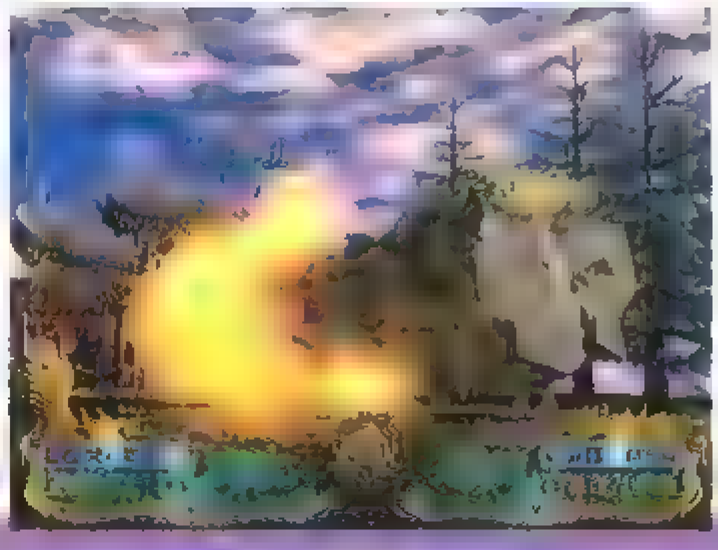
仙狐奇緣

按著Ctrl鍵，再按F12鍵，即可輸入密碼

秘技	效果
wind7985	秦長風提升等級為17級
windmax	秦長風50級
wind1304	秦長風等級10級
whitd4102	宮雲夕等級35級
axnd3571	蘇千雪等級38級
stye4263	孔徹等級40級
square	秦長風四方咒第四重
pine	松林劍
add coin10000	金錢加1萬兩
add coin	金錢加1千兩
fetch	得到百鵬戰甲
bcoacrd	得到肉包子
return	得到返生古錢
holy shine	秦長風神光咒
resurrect	打開秘樓通道
return153	得到鸞架秘笈
beam	秦長風斗光咒
break	秦長風破金咒
eeze	秦長風寒冰咒
cypress	得到柏鬱劍
chrysanthemum	得到菊刺劍
lotus	得到蓮果劍
plum	得到梅煞劍
bamboo	得到竹激劍
requiem	得到安魂傘
stable	得到定魂傘

以下的寵物秘技皆無法使用絕招

sailoi	秦長風的寵物，水靈進化版
corundum	秦長風的寵物，勝奇進化版
firing point	宮雲夕的寵物，溫燄進化版
imperial	蘇千雪的寵物，妙思進化版



基本規格

- ☆機　型：PⅡ-233
- ☆記憶體：32MB
- ☆光碟機：4X以上CD-ROM或DVD-ROM
- ☆操　作：M、K

測試配備

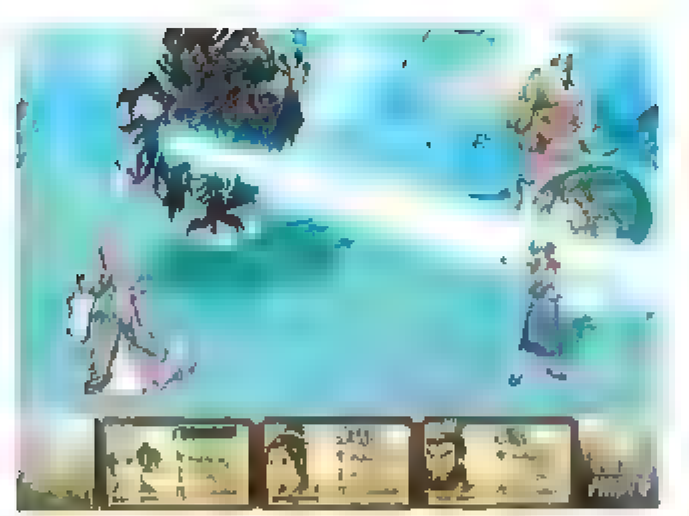
- ☆PⅢ-550
- ☆256MB RAM
- ☆AWE64
- ☆Voodoo3
- ☆50X CD-ROM

「天」啊！草民「之」容易出現如許多的皺「痕」…看信們瞧出端倪沒有？此乃爆笑版的「天之痕」故事的由來…真正的遊戲「天之痕」故事，描述的是類似現代「臭氧層破洞」一般，天空遭到赤貫星劃開一道裂痕，魔界並因而大舉入侵神州中原的危機。遊戲情節環繞的主軸，正在於諸多劇中人物歷經糾結紛雜的境遇過後，終能還原真相並成功的彌補天空的裂痕。其間有笑、有淚、有恨、有怨、有仇，更有濃濃的愛…玩完一遍，宛如剪紙一道盡了人生的無奈、喜悅和勇氣…

「軒轅劍」系列遊戲的歷史悠久，也堪稱是另類的「發跡奇蹟」，她在本土自製遊戲史上的地位，在玩家們心中早有定論。「天之痕」的遊戲劇情不唯新穎，其結構亦極嚴謹，「掰」故事能夠掰到如許田地，簡直可以和「哈利波特」相互媲美了。儘管歷經了不算短的歲月，但自「軒轅劍」以降，DOMO小組在各時期所推出的系列作品，在在都能引起遊戲界和玩家們青睞，並津津樂道且歷久不衰，自然有其道理。這也說明了，只要努力且有一定的實力，終究是會得到應有的讚譽，並不致被忽略、遺忘的…就如草民在本刊「寫遊戲」的經典一般…

「天之痕」的題材，具有濃厚古中國神話、傳奇故事的韻味，玩家在系列遊戲中耳熟能詳的煉妖壺、軒轅劍、神農鼎等等上古神器，在這款外傳裡可謂舉足輕重，不但關係著人界能否避免遭魔界入侵的生死存亡大計，且糾結、引發了一連串人世間的愛怨情仇。拜遊戲腳本厚實、豐富的內容所賜，遊戲裡各個叫得出名號的人物，誠然個性鮮活、刻劃入微。自遊戲伊始，玩家即很容易隨著劇情發展而牽動情緒，這種「玩遊戲的感覺」，草民已然暌違已久，心裡的感動，自難以為外人道哉。

由於戰鬥系統的設計成功，連帶使得遊戲中所出現的所有道具，俱都顯現恰如其分的重要性。即如諸多隱藏性的法寶，修煉完成後，對於主角們誅殺邪魔的實力，直如錦上添花般的犀利。反之，則戰鬥

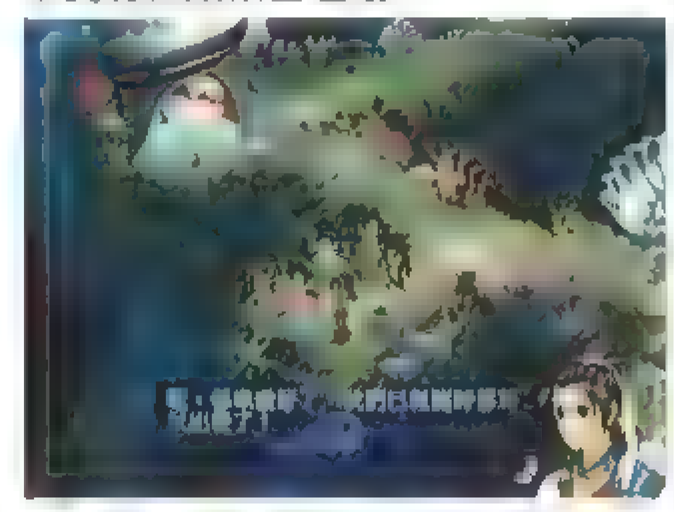


的困難度，仍然具有相當高的挑戰性。另如「老朋友」─煉妖壺、神魔異事錄等，依舊「勤快」的扮演著具有相當比重的關鍵角色，也充份達到了為遊戲加分的成效。玩家們不妨想像一下，要是這些「老朋友」紛紛「倦勤、怠工」的話，「天之痕」還像是軒轅劍的系列作品嗎？

「天之痕」外傳的另一大特色，在於「符鬼」系統的創設，牠不僅是主角陳靖仇在旅途上的忠實伴侶，好生餵養成的話，牠更是主角在戰鬥上的一大幫手。分屬金、木、水、火、土，五行屬性的五隻符鬼，其屬性直接影響了日後所能研習的奇術和「餵養」的神魔，對於主角在遊戲中的歷練，自有南轅北轍的相異性。玩家若是有心想要玩遍五隻符鬼，並探討其間的差異，遊戲的耐玩度也就隨之顯現，可喜的是，玩家不必忍受一成不變的練功過程。符鬼系統的另一驚豔之處，則在於離開遊戲後，尚能獨立於桌面上以小視窗控體的單獨調教，極富「一魚多吃」般的新奇與滿足感。

儘管這款遊戲並不失其應得的光環，唯美中不足處，放眼遊戲內容可謂所在多有。軒轅劍系列遊戲的大宗且相同的背景音樂，足令老玩家耳朵熟得生繭；迷宮貼圖有相當比例「借用」前作的地圖資料「拼湊」而成；怪物造型的「熟悉」度有如老玩家身邊的同事、同學一般，眼熟得可以榨出汁來；物品道具名稱不脫系列遊戲之宗等等…如此援用前作的遊戲資料和內容，是否為了維繫「正宗」軒轅劍的老招牌，草民不得而知，且不敢妄加揣度，唯觀之極多玩家在網路上的「吐槽」內容，其引發一定程度的反彈情緒，諒必是其來有自才是。

大宇DOMO小組的美術造詣，依舊是寶刀未老，在這款外傳的遊戲裡，除了「眼熟的部份」以外，玩家還是不難領教到小組的深厚功力。遊戲中有一大段的迷宮貼圖，尚且採取濃厚中國風味的潑墨山水畫風，不唯令玩家感覺清新，且適足以襯托該段劇情有關「桃源仙境」般的迷幻效果。比較突兀的設計手法，則在於平常是SD的五短逗趣造型，一旦進入戰鬥系統，則紛紛「改裝」為正常身材比例，這樣的心情感受，草民覺得頗似＿溫暖…



看倌們若是軒轅劍系列遊戲的老玩家，您對於這款外傳遊戲所營造的遊戲樂趣，必然是備覺深得我心，她所承受的任何讚譽、佳評，的確是受之無愧。吾人樂見本土遊戲不斷發光、發熱，且在不分國界的遊戲界佔有一席之地，真誠讚美，給予努力者應得的桂冠榮耀，善意批評，寄語成功者虛心的檢討精進…諸位親愛得不得了的DOMO成員，是否考慮在「軒轅劍肆」裡頭，再「掰」一段把臭氧層補好的戲碼呢？

遊戲過程中，務必要留意身邊符鬼的「小動作」，尤其是在進入新的場景時為甚。若是符鬼曾跑出來亮相，意即該場景隱伏有隱藏性的道具，但也有例外的時候。玩家若是將場景搜爛了尚且找不出隱藏道具，請先別口出髒話，回頭看看該場景是否另有通道可往另一場景（如祕密通道），這種情形也包含在「隱藏性」的範圍之內，符鬼當然會冒出頭了。

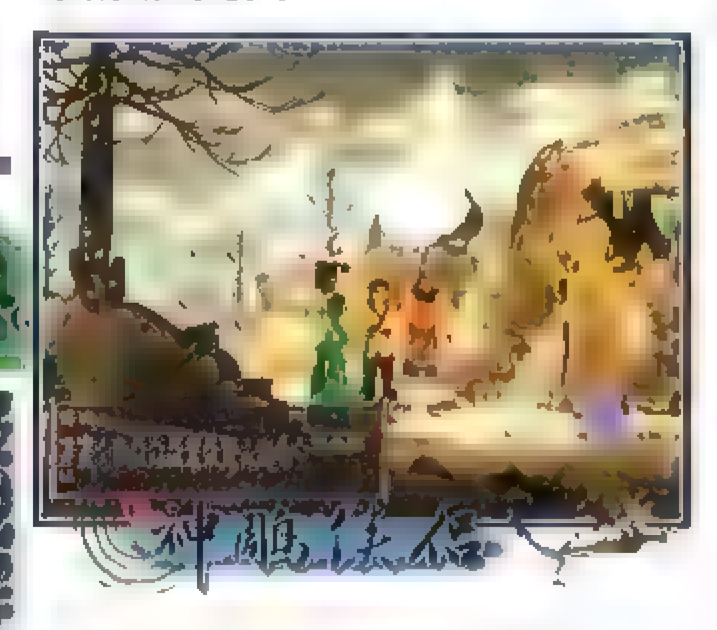
當玩家沈迷於緊湊的遊戲劇情時，可別一古腦兒盡往「前頭」猛鑽，存個檔再「回頭」四處逛逛，往往可有意外的發現，且有不錯的收穫。遊戲裡的很多支線任務，通常都是要以這種方式達成的，如果只是一昧的勇往直前，鐵定會與極多的關鍵事件失之交臂，屆時悔恨為時晚矣哉！

／ALEX

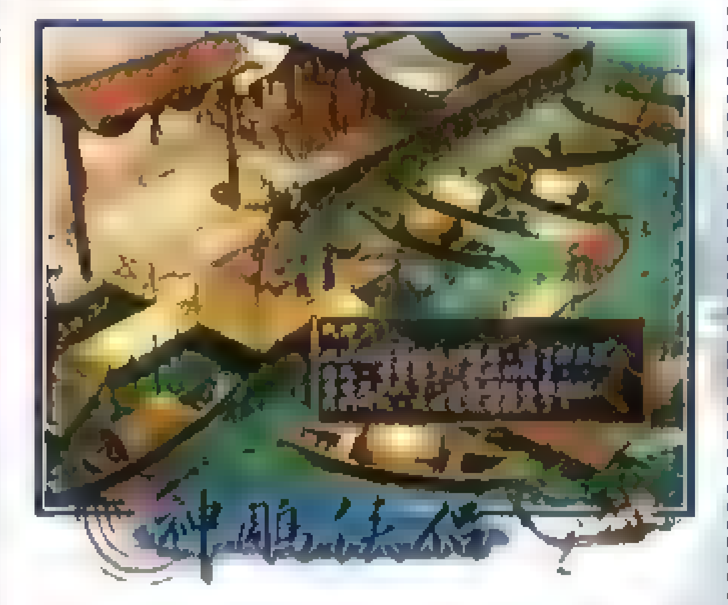
基本規格	☆適用機型：P 233
	☆記 憶 體：32MB
	☆光碟倍數：4X
	☆操作界面：K、M

測試配備	☆PIII-550
	☆256MB RAM
	☆AWE 64
	☆Voodoo3
	☆50X CD-ROM

「問世間情為何物，直教人生死相許。」自古多少令人豔羨的佳偶，大抵都需歷經一場轟轟烈烈、柔腸寸斷的折磨、煎熬，方得終成眷屬。不此之圖，似乎很難以顯現出兩情的堅貞。金庸筆下的武俠人物，似乎更難避此不成文的「約定俗成」，大師所悉心塑造的人物，不唯個個性情靈切，且各有各的情感喜樂，箇中的糾葛牽擾，正是造就一代大師英名的精髓所在。自郭靖、黃蓉以降，令狐沖如此，張無忌亦復如此，而此款遊戲的主人翁一楊過和小龍女，則更是愛得超辣、另類，真不愧是大師筆下的頭號癡情男女。

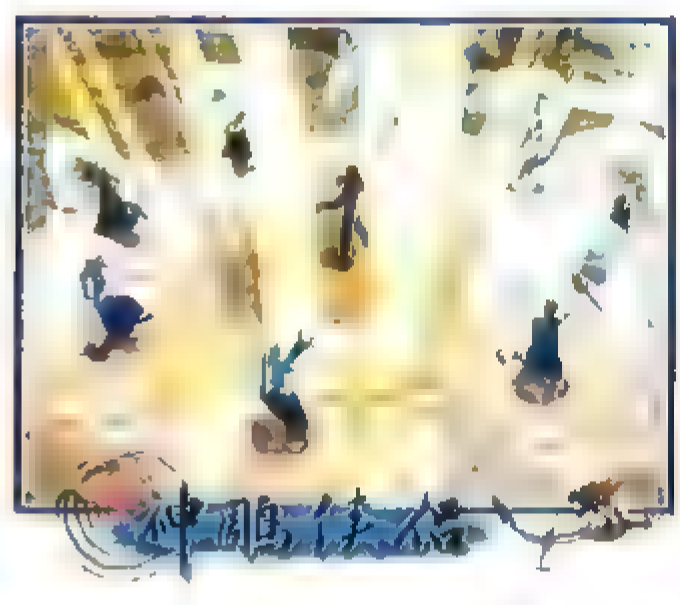


將「神鵰俠侶」這部膾炙人口的經典武俠小說改編成電腦遊戲，昱泉公司可不是開路先鋒，只不過，前此的同名改版遊戲大都不盡人意，且顯有「半途而廢」的缺憾，往往遊戲玩到一半就告結束，誠然為「識者」所不爽矣！



昱泉挾其「笑傲江湖」傲人的成績，趁勝追擊推出再上層樓的「神」片，承襲優秀的遊戲引擎及美術風格，相信能輕易的再造佳績。只可惜，此款成績不弱的新遊戲，仍然難脫虎頭蛇尾的「原罪」，遊戲劇情居然在小龍女跳下絕情谷即告結束，還真是有夠給他絕情的…當「 套四片光碟裝」的遊戲，依然難以「盡情」詮釋金庸大師的原著小說時，玩家除了上網瀏覽「訐譙龍」以外，恐怕還是得莊敬自強、無語問蒼天了。

此款遊戲在場景的建構極有看頭，不論是城鎮中或是遇有戰鬥的



冒險場景，全採3D方式呈現，其隨時更動視角的靈活度更是一絕，成效直逼電影的運鏡手法，極富耳目一新之感。更教筆者津津樂道的，則在於遊戲場景的距離美感，綜觀整個遊戲，幾乎所有場景都設計有遠近分明的立體結構，即連人物行走其間，也可清晰感受到人物由大變小，或由小漸大的場景深度。但也由於視角更動頻繁所致，雖然畫面美感度極為冠絕，卻相對導致方向感欠佳的玩家，很輕易就會陷入3D立體遊戲的「人鬼宮」迷路！尤其是在遊戲不提供羅盤功能，且無自動繪製地圖的機能之下，迷路自然在所難免，至少也得花上倍數時間以釐清路徑。

遊戲雖提供有滑鼠右鍵可旋轉

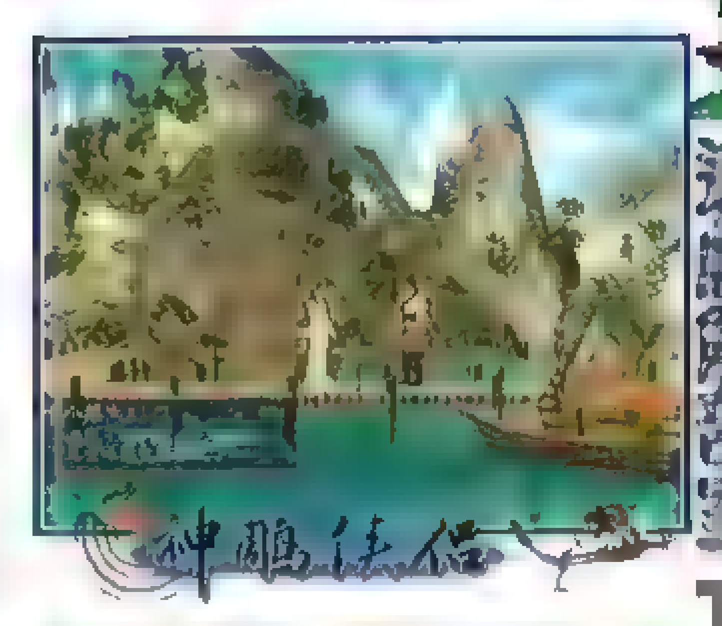
畫面的功能，唯小幅度的旋轉並無太大助益，而幅度過大的旋轉則又常常過了頭，只恐玩家們會落得更為眼花撩亂，難以辨清方向。草民即曾為了見那小龍女一面，在懶得自畫地圖的情況下，而在那該死的活死人墓中迷路了半小時之久，差點就成了受萬人景仰的兵馬俑…

戰鬥系統無疑是此款遊戲備受矚目的要點之一，較諸「笑傲江湖」做了相當多的革新，其中最為突出的部份，即是敵我雙方的對招。由於「神」片是採即時戰鬥方式，人物必須待至行動值足夠時，方能選擇使用道具或更換裝備；若是採取攻擊行動，則須再等候真氣值足夠時方能成事。

真氣值的恢復、蓄積過程共分四段，使用招式或絕學則分別需耗掉不等值數的真氣。當敵我的真氣值足夠出招時，雙方所採取的攻擊、防守、招式或絕學，即是對招的重點。想要在對招時取得主導地位，甚至獲得「再擊」的機會，最有效的方法，不外是練功升級，等級一高，對招勝出的機率也會相對提高，即便遭受反擊，也不致病入膏肓。結論是，最佳的反擊招式，即是練功，再練功…

戰鬥時的招式、絕學等等聲光效果，實有令人刮目相看的莫名感動，其成功處在於，即使是千篇一律的特效，即便看他千遍也不厭倦，這是很值得同業借鏡的優勢。人物從發功到出擊的連續動畫，其精彩程度，誠然是很令草民激賞、推崇。話說，兩造人馬在兵戎相向時劍拔弩張，加入適度的陣前喊話，原是極為稀鬆平常的。可是，偏偏遇上一大堆的蜂、鷹、蛇等等動物，頻頻以「楊過！讓您嘗嘗我的XXX！」進行心理戰，草民不但未戰先衰，且心裡一直感到莫名怪怪的焉…

這款遊戲在製作上確實用心得緊，甚至還委請專人演唱主題曲，重點是…還真唱得不錯，歌喉還真



能與草民媲美，總算老天有眼，草民也合該是後繼有人了…遊戲中有多首耐聽的音樂，皆是由此延伸而來，譜出十分成熟的感覺。若說遊戲有任何缺點，大抵是在3D人物的部分，其造型總讓人覺得不太飽滿、圓潤，尤以戰鬥時的感覺益形強烈，因這時的3D人物臉部表情委實教人不敢恭維。硬指說面無表情嘛，可也不是，但就是跟草民便秘時一個樣，顯得極為「認真」。即如楊過和小龍女施用情侶合技時，原本該是深情款款的模樣，但臉部特寫卻淪落得極為爆笑…料想是他們姑侄倆用情太甚的緣故吧！

不知玩家們如何看待這款遊戲裡的人物，草民「生性」就極為欣賞李莫愁。莫愁…莫愁…連過年都不用發愁了…

大凡見識過「笑傲江湖」的玩家們，對於「神」片料想是極容易上手的；與「笑傲江湖」失之交臂的玩家也無須擔心，在經歷過幾場戰鬥之後，也不難釐清遊戲規則。當主角單獨面對多數敵人之時，建議玩家至少蓄積到兩段真氣值之後再行攻擊，如此可擁有較足夠的真氣與敵人對招。而行走迷宮時，較無方向感的玩家，還是強烈建議要準備紙筆，好好的自行紀錄一下，此乃遊戲的必要之惡。

以遊戲難度而論，此款遊戲還算是簡單的，仔細觀看對話即不致遭遇卡關問題。唯需牢記一項準則，您所扮演的是武俠世界裡，一位即連東邪黃藥師都要稱讚「邪得可以」的不羈人物，切莫忘了「路見不平、拔『刀』相助」的高尚情操。持之以「邪」，想必能輕鬆的享受遊戲樂趣。

／ALEX
alex.sheu@msa.hinet.net

在所有的遊戲類型當中，賽車可能算是其中最為容易上手的類型之一吧！無論是平面或是立體畫面之遊戲，玩家們只要拼命地以最快速度向前奔馳即可，因此無論是那一個遊戲平台，絕對都少不了賽車遊戲的出現，個人電腦自然也不會例外。雖然賽車作品的遊戲規則大同小異，不過如果想要受市場歡迎，除了要有著優秀的聲光效果之外，是否增添全新創意亦是最為重要的關鍵所在。

Microsoft 公司就是在抱持著這樣理念的情況之下，製作了瘋狂城市賽車這一款遊戲作品，它不但將整座城市變成競賽場地，並且還可以讓玩家自由穿梭其中，以便享受到真正的駕車樂趣。在千禧年即將結束的前夕，瘋狂城市賽車2就這樣出現在您我的面前，其最大的改進幾乎都集中在整款遊戲的畫面表現上面。

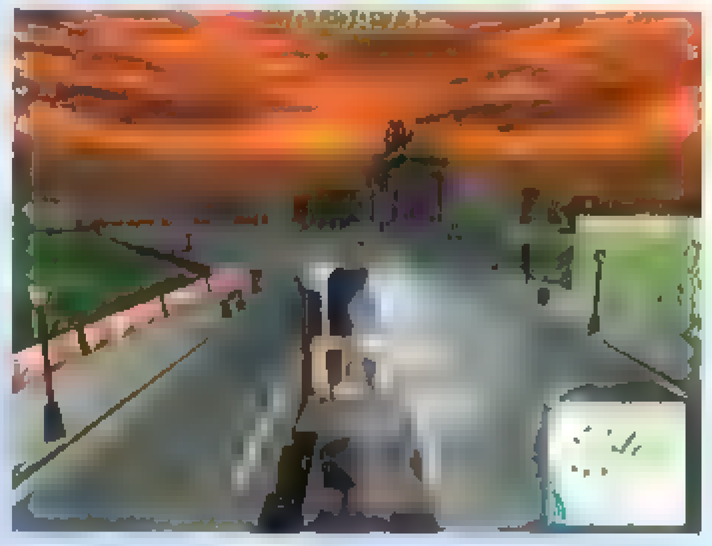
在遊戲當中，您將會首次在個人電腦上面體驗到置身於舊金山與倫敦之中的駕車感受，除了城市數量選擇變得多了一點之外，製作小組在所有建築物的貼圖複雜度上面更是突飛猛進，特別再加上真實城市裡頭原本就存在的各個景點，更是會讓人因此而驚奇連連。不過由於這些貼圖材質相當消耗顯示卡記憶體容量，再加上遊戲本來就是以8MB顯示卡最低配備為起點，使得這款遊戲在交通工具外觀貼圖的表現方面實在差強人意，有的甚至只有單一顏色，偏偏玩家操控的車輛又有著不錯之貼圖效果，使得整個搭

基本規格	
☆機　型	PII 266
☆記憶體	32MB
☆光碟機	4X
☆操　作	J、K

測試配備
☆P-450
☆256MB RAM
☆SB LIVE
☆32X SCSI CD-ROM
☆Voodoo II

配起來顯得非常格格不入。

但是以另外一個不同角度來說，瘋狂城市賽車 2 居然能夠將真實城市的部份區域完整在遊戲裡頭重現，就已經算是競速作品當中的一大突破，面對如此龐大賽車場景之強烈貼圖需要，卻還能夠維持著一定畫面水準，這已經算是相當令人稱許的特色。但是筆者在此還是要特別提醒玩家，如果您的顯示卡較為老舊且CPU速度低於500以下的話，那麼最好還是不要將視效選擇全部開到最大，因為連筆者在遊玩的時候都偶爾會碰到Delay的情況發生。

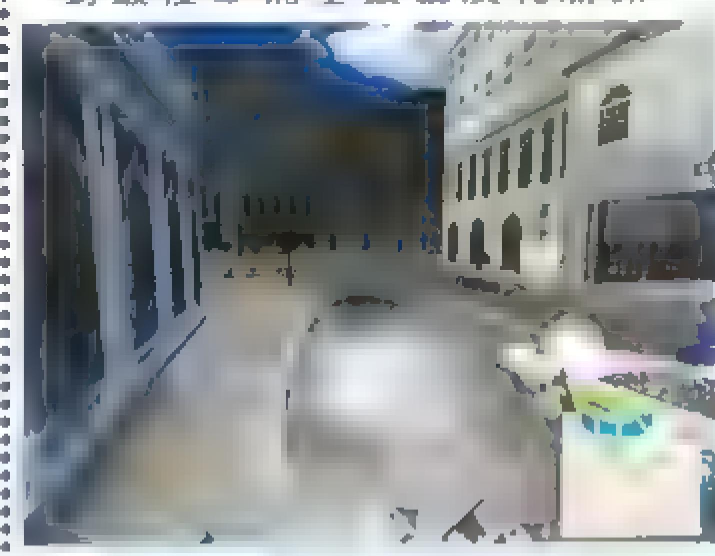


至於在遊戲音樂的表現方面，瘋狂城市賽車2實在是有點令人失望，一座城市的音樂就只有那麼一首而已，頂多再加上警車追逐的時候節奏會突然變得超快而已，聽久了之後真的會讓人感到彈性疲乏。幸好這款遊戲加入前所未有的自備音樂CD功能，可以在賽車過程當中將遊戲光碟片取出，放入想要聆聽的一般音樂光碟片，如此一來就包準每位玩家都可以玩得十分痛快。賽車遊戲免不了會有大大小小的音效產生，瘋狂城市賽車2在這方面的

表現得可圈可點，特別是在沒有任何音樂播放的情況之下，您可以相當清楚地聽到各式各樣的城市聲音，車輛本身的引擎聲音當然不用說，最為有趣的應該算是那些行人們對您駕車技術的心聲吧！

無庸置疑的，這款遊戲非常不適合使用鍵盤來玩，既便遊戲是將部分功能鍵設計成只能用鍵盤切換，玩家如果能夠使用方向盤來遊玩的話，那自然是棒得沒有話說囉！那簡直就跟真的開車沒有什麼兩樣，不過假如您預算實在嚴重缺乏的話，那麼至少得要準備一個不錯的手把才行！但是先不管您是使用那一種操控界面，瘋狂城市賽車2對於操作界面的設計實在是表現得十分出色，包準無論是老手或菜鳥皆能夠完全樂在其中，剩下最大的問題就只有進階的操作技巧而已。

說到了遊戲的進階操作技巧，瘋狂城市賽車2為了彌補城市選擇的嚴重不足，所以除了專門教導駕車花招的Crash Course模式之外，還特別把Race模式分成四種不同遊戲選擇。其中的Cruise規則就是可以讓您自由穿梭在城市當中，既便開到最後車輛全毀也沒有關係，



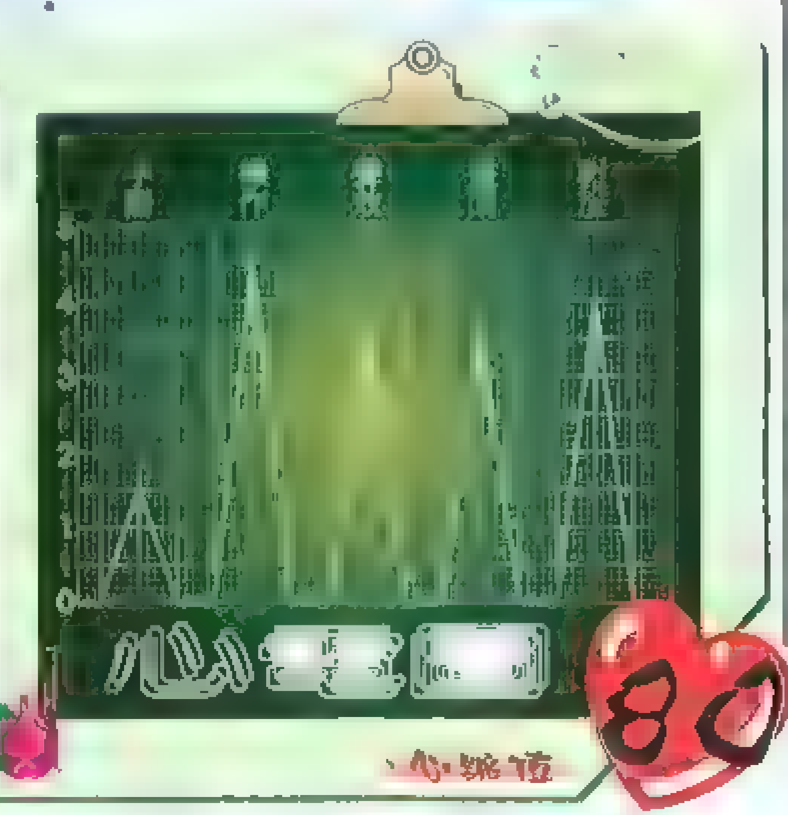
Microsoft公司將會大方無限提供全新車輛讓您原地繼續。在其餘三個以Check Point為重點所在的規則裡頭，Circuit這個規則就像是傳統的賽車遊戲那樣，除了您得要設法爭取最後的冠軍頭銜之外，還可以選擇要在城市那個角落來舉行大賽呢！

基本上來說，這款遊戲本身並沒有任何值得特別挑剔的缺點存在，但是那本薄得幾乎忘記它的存在的說明書最為令人為之氣結。除了扎載遊戲操作功能按鍵之外，其餘部分皆是以概論方式輕輕帶過，而且遊戲當中所有選單之操作方式與項目功能全部隻字未提。雖然會玩個人電腦的玩家們多少都有著一定的英文程度，但是面對Option裡的專有名詞意義卻未必個個皆知，更不用說根本沒有解釋 Race模式的詳細玩法為何，因此這回的說明書部分只能個拿不及格的分數。

為了特別增加遊玩的趣味性，瘋狂城市賽車2提供了各式各樣的交通工具讓您自由選擇，至於其中有些被Lock起來的部份，就得要靠著您在Race模式裡頭不斷拿下的超好成績來加以一一開鎖囉！雖然如此，這款遊戲真的可以說是提供了玩家一個絕妙的發洩管道，那種開著車輛在整座城市裡頭橫衝直撞的感覺，以及看到停車投幣器、報紙販賣機、郵筒與垃圾桶撞壞之後齊飛的模樣，可是會讓人所有的負面情緒頓時一掃而空喔！

在您剛剛接觸這款遊戲的時候，強烈建議您四種不同遊戲模式最好都先試玩看看，並且一定要好好透過Crash Course來練習各種駕車技巧，以便將其應用在實際的賽車過程裡頭。一方面，如果您想要利用遊戲的自備音樂CD功能來播放音樂，最好在進入遊戲之前先將Windows音樂播放程式的自動播放功能關掉，免得在遊戲進行途中會因為讀取音樂播放程式而導致遊戲中斷。假如您有一台以上光碟機的話，記得要將音樂CD放進當初安裝遊戲的那台光碟機才行，否則您將無法控制整個音樂CD的播放動作。

／JEFRRY
raphael@ms1.hinet.net



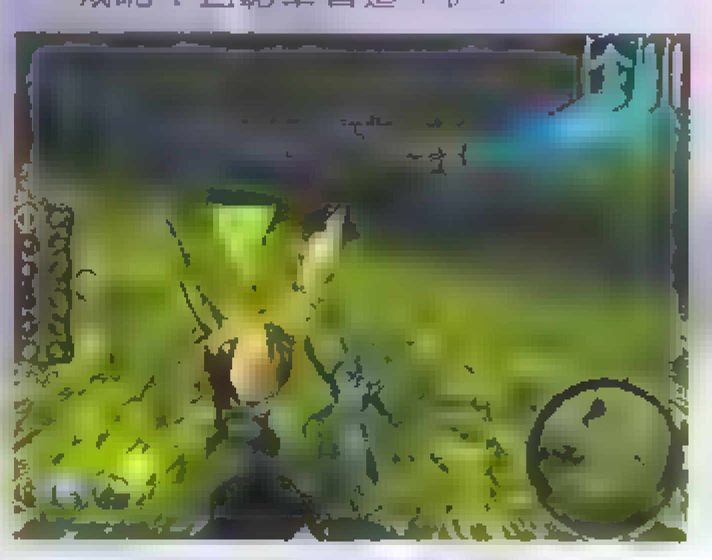
基本規格	
☆機　型	PⅢ-300
☆記憶體	64MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M、K

測試配備
☆PⅡ-800
☆128MB
☆40x CD ROM
☆GF FORCE

在太古時期，宇宙是個空虛、孤寂的黑暗世界。然而造物主創造了日月星辰，並且創造了生命的起源。由於造物主賦予他所選定的子民改變世界的力量以及元素的本質，所以世界更加地多元化；然而也造成了悲劇的開始。

在墮落天使開啟了連接現實世界與地底魔界的通道後，大量的魔物湧入與造物主戰鬥。然而在遭到背叛的情況下，造物主被殺死了……。接著，世界的景觀產生了大幅變化。而五位新出現的神祇，也在這時候開始統治這個混亂世界。

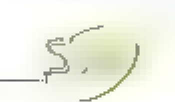
以上就是Shiny Entertainment）最新力作「活祭」（Sacrifice）的劇情。由於上一套作品「彌賽亞」在萬眾矚目下推出，但是反應卻不盡理想，所以Shiny的下一套產品其實是承受著相當大的壓力。到底「活祭」是否能夠為Shiny扳回一城呢？且聽筆者道來吧！



「活祭」的類型是最近許多廠商投入研發的純3D即時戰略遊戲。由於即時戰略遊戲在內涵的發展上出現了瓶頸，所以許多公司轉而在技術上追求突破，希望能再創銷售佳績。然後，或者因為引擎不夠成熟，或者因為操控性不佳，所以目前市面上成功的3D即時戰略遊戲仍然是屈指可數。

而「活祭」除了在一般即時戰略外，也加入了部份角色扮演的成份，企圖藉此增加遊戲的耐玩度。在遊戲的劇情模式中，玩家所扮演的巫師將可以替五位中一位神明服務，隨著遊戲的進行，玩家可以經由各種的選項，來改變效忠的對象。然而這些神明也不是每個都那麼大方的，如果玩家屢屢破壞了某個神的好事，或是長期不為他服務，那麼這些神明可能會對玩家關起溝通的大門的！

在傳統的即時戰略遊戲中，採集資源、研發、生產，以及攻擊，



是這一類遊戲的四大要素。而『活祭』雖然也脫離不出這個制式的標準，但是卻也做了相當幅度的修正，讓遊戲感覺起來與傳統的即時戰略遊戲有著較大的不同。

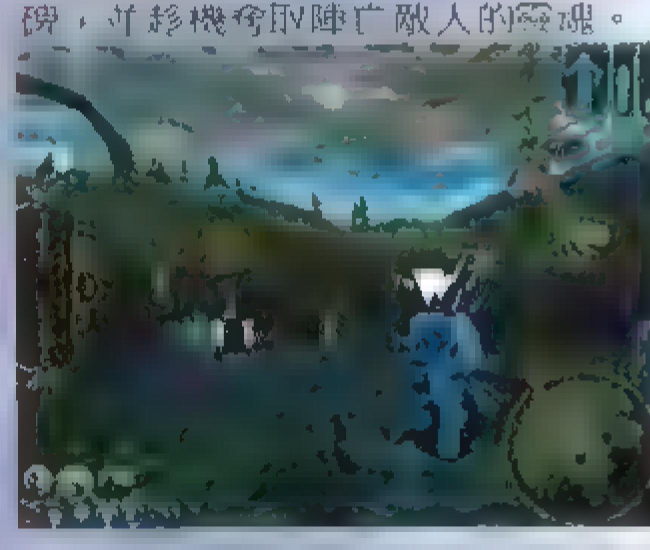
『活祭』中最特別的地方，就是用靈魂來取代一般遊戲中常用的資源（如金礦或其他礦物）。玩家如果要生產兵種，必須要有足夠的靈魂，才能召喚出生物。當然，威力愈強大的兵種，所需要的靈魂數就愈多，而玩家所能生產的生物種類，則會因為所效忠的神明不同而有所差異。在遊戲中五個神明所提供的生物，除了各自的特色外，有些還有獨特的特殊技能。

在一般的兵種之外，玩家所扮演的巫師當然更是主宰戰場的主要角色了。巫師所擁有的能力與法術，是隨著經驗值與等級而來的。因此，玩家只有透過不斷的征戰，才能將巫師的等級向上提升。

對每位巫師而言，法力與生命值是最重要的兩樣屬性。由於巫師所有的指令幾乎都要用到魔力，所以搶奪魔力泉與運用魔力兵補給魔力，就成了遊戲中的一個重點。而在生命值方面，如果巫師的生命力降到了零，雖然遊戲不會因此馬上結束，但是除了移動之外，該名巫師將無法進行施法或建造建築物等任何行動。只要陣亡的巫師能夠儘快移動到魔力泉或己方的魔力石碑附近，將可以很快地恢復生命力。反倒是如果玩家的祭壇遭到了敵人的襲擊，只要無法在敵人儀式完成前加以破壞，遊戲就會因此結束。

由於這種特殊的設計，使得『活祭』變得相當地耐玩，而且也增加了遊戲的難度。玩家若沒有非常強力的魔法，那麼玩到後來巫師根本不是敵人強力兵種的對手。在開始兵力很少的情況下，玩家所能做的，就是只有想辦法先獵殺敵人的敵兵戰勇，然後再伺機而動了。

如果遇到某些關卡的敵人是一開始就傾全力攻來，那麼玩家大概只能先用守護神的法術先護住魔力石碑，並趁機奪取陣亡敵人的靈魂。



不過敵人的巫師通常也不是省油的燈。如果他們有部隊陣亡，通常巫師就會使用加速術來跟玩家搶奪靈魂。在玩家淨化靈魂需要一段時間的情況下，如果不能在敵人的巫師來到前將他擊退，最後往往會是白忙一場。因此，遊戲的節奏也會變得相當冗長。

在操作方面，『活祭』比起一般的即時戰略遊戲有點複雜，須要滑鼠與鍵盤並用才行。雖上手並不困難，但是敵人一多的時候，還是難免有點令人手忙腳亂。此外，遊戲中同一隻生物可同時並指定在兩個群組的設定，是筆者覺較不習慣的地方，因為這樣會使得操作的的在兵員調度上難以很精確地掌控。

整體而言，『活祭』有著相當卓越的3D畫面，全新的遊戲方式，以及相當便利的操作介面，可以稱得上是一套相當優秀的3D即時戰略遊戲。然而，對於玩過許多即時戰略遊戲的筆者來說，在玩了『活祭』七、八關以後，不知道為什麼，總覺得除了即時3D的效果外，『活祭』似乎少了點可以讓我感動的地方。

由於靈魂的數量相當有限，所以如何取得更多的靈魂，並減少敵人的靈魂，就成了勝敗的重要關鍵。靈魂的來源，除了少數一開始就散佈在地圖上的，其餘多是由死去的生物所產生的。對於我方的靈魂，玩家只要讓巫師接近，就可以將這些靈魂收回，然而如果死去的是敵方生物，玩家就必須經過轉化的手續，才能將這些靈魂納為己用。而在玩家淨化靈魂的過程，敵人仍然可以將這些靈魂奪回，所以整個爭奪靈魂的過程是非常緊張刺激的。

／LVKY

基本規格	
☆機　型	P-133
☆記憶體	32MB
☆光碟機	2X
☆操　作	M、K

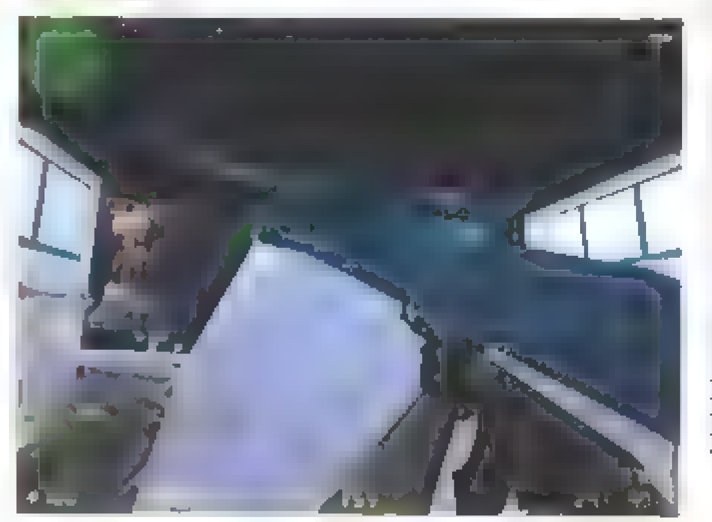
測試配備
☆AMD-K7
☆256MB RAM
☆GeForce256顯示卡
☆10x DVD-ROM
☆SB-LIVE音效卡

當今網咖的熱門遊戲

最近，只要有上過網咖的玩家們應該都不難發現，幾乎每家店都有一群人在電腦裡面扮演著警察跟恐怖份子，然後日以繼夜的廝殺著。整間店裡面不時傳出「我救到人質了，掩護我！」、「守好炸彈喔！」、「我哩勒！一發貫穿一人」等。呵呵呵，今天，筆者就帶大家來了解一下這款時下網咖當紅的網路連線專用「3D第一人稱動作射擊」遊戲－戰慄時空之絕對武力（以下簡稱CS）。

老遊戲新玩法 重新包裝再出發

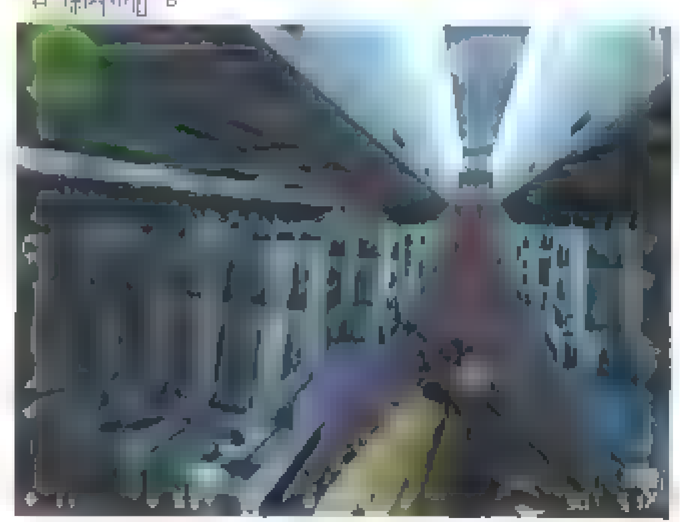
CS其實是一款國外玩家利用戰慄時空模組所開發出來的免費外掛遊戲。要玩CS的人首先必須要先購買戰慄時空這款遊戲，然後到CS網站上去下載CS程式，將其掛進戰慄時空遊戲目錄下便可。所以，其實CS已經是一款有一年多歷史的老遊戲了（戰慄時空這款遊戲更久，兩年囉）。



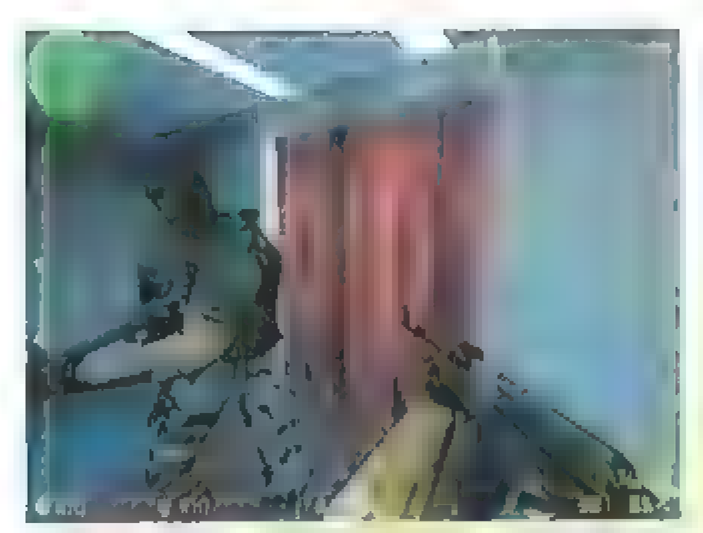
在早期，CS的功能跟畫面跟現在其實差很多的（槍枝與人物模組少得可憐，畫面也不佳）。後來經過一年多的修正與改良，才慢慢變成現在的CS。由於是免費提供的，所以剛開始時擁有戰慄時空的玩家都會去下載來玩玩看，後來風評不錯，玩的人越來越多，甚至很多人是為CS特別去買戰慄時空。在網路爆發一陣CS熱潮的時候，出版戰慄時空的SIERRA公司一看商機出現，便將CS的版權買了下來，將CS與戰慄時空主程式結合在一起，重新包裝再推出，就變成了玩家現在在市面上看到的「戰慄時空之絕對武力」啦！

前所未有的遊戲規則

就是這樣，其實說穿了，CS只是戰慄時空這款遊戲的一個附加玩法罷了！而戰慄時空更是一款兩年前的老遊戲，所以CS的畫面水準可說是停留在兩三年前。跟現在同類型遊戲如QUAKE3、甚至QUAKE2、魔域幻境等都差了一段距離，可是這樣的一款老遊戲，卻攻佔了全台的網咖。



在CS中，所有的玩家被分為恐怖份子（簡稱歹徒）與反恐怖份子



（簡稱警察，兩派。遊戲一開始雙方各自從自己的據點出發，去執行自己的任務，像警察就是拯救人質，歹徒就是安裝炸彈等，而相對的一方便是全力阻止對方完成任務。跟以往3D對戰遊戲最大的不同點就是，在CS中每個玩家都只有一條命，如果被擊斃了，那你就只能當幽靈看著其他隊友們作戰，等這回合任務達成或是有一方所有人都被擊斃後，在下一回合開始時才會再拿槍登場。此外，在遊戲中提供有各式的現代槍械與裝備供玩家購買，如各式手槍、衝鋒槍、步槍、防彈衣、手榴彈等，而玩家金錢的來源便是擊斃敵方與完成任務所給的獎金。

令人讚嘆的真實性

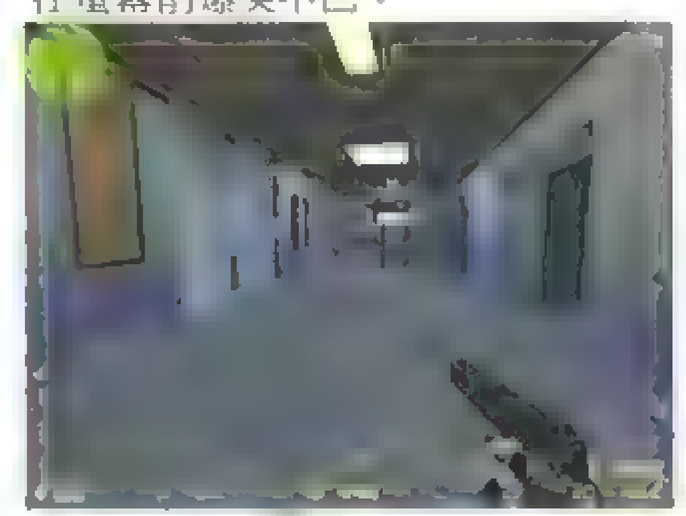
CS中最大的賣點便是那些琳琅滿目的現代槍械，從手槍類的點四五、克拉克、沙漠之鷹、92制式，

到衝鋒槍的MP5、Mac 10、ES P90、UMP45、步槍的AK 47、M4A1、Bullpup、Krieg552、狙擊槍Schmidt、Magnum、D3aul、散彈槍，甚至機槍M249等。而且，可別以為這些槍都只是名稱不一樣而已，在CS中，每一把槍都有它的特色與彈道特性。舉例來說，衝鋒槍的Mac-10是連射速度最快的，但是彈道不穩，彈着點不密集，而且威力是衝鋒槍中最弱的。而AK-47是步槍中威力最大的，不過後座力也超大，連射時槍口會劇烈上揚。不論你是拿什麼武器，在移動中射擊容易打偏，而蹲下時可以做最精準射擊。除此之外，木板可以被打穿，窗戶可以打破，某些威力大的槍甚至連牆壁都可以貫穿等。

總而言之，在CS中，絕對不是隨便買把槍看到人就開火而已。你必須去學習與體驗在這戰場中的種種感覺。不然，你就會覺得自己怎麼打了一個彈夾都打不死人，而別人只要兩顆子彈就可以收拾掉你。

痛快、感人、爆笑的時光

由於CS是一款純網路對戰遊戲，自然在遊戲中所有的隊友跟敵人都是真實的人們，當跟一群人（尤其是你的朋友）一起為同一目標奮戰那種感覺很好。記得有一次，筆者在CS中被指派為VIP貴賓，警察必須保護筆者搭上直昇機離開，那時我的兩個警察朋友就這樣一前一後的保護著我，在遭遇歹徒（對方有五人）時，兩人奮不顧身的衝上去開火激戰，連被擊斃前都不忘丟下一句「快跑，我撐不住了！」。有時候，敵我雙方正在激烈巷戰，朋友丟出的一顆手榴彈便將是雙方人馬一起炸飛，一群人就抱著肚子在螢幕前爆笑不已。



就是這樣，CS以其獨到的遊戲規則攻佔了台灣的網咖。對筆者來說，已經好久沒有這樣跟朋友那麼痛快的玩遊戲了，一群人真的就這樣從天黑打到天亮。oh，天啊，真是讓人為之瘋狂的一款遊戲啊！

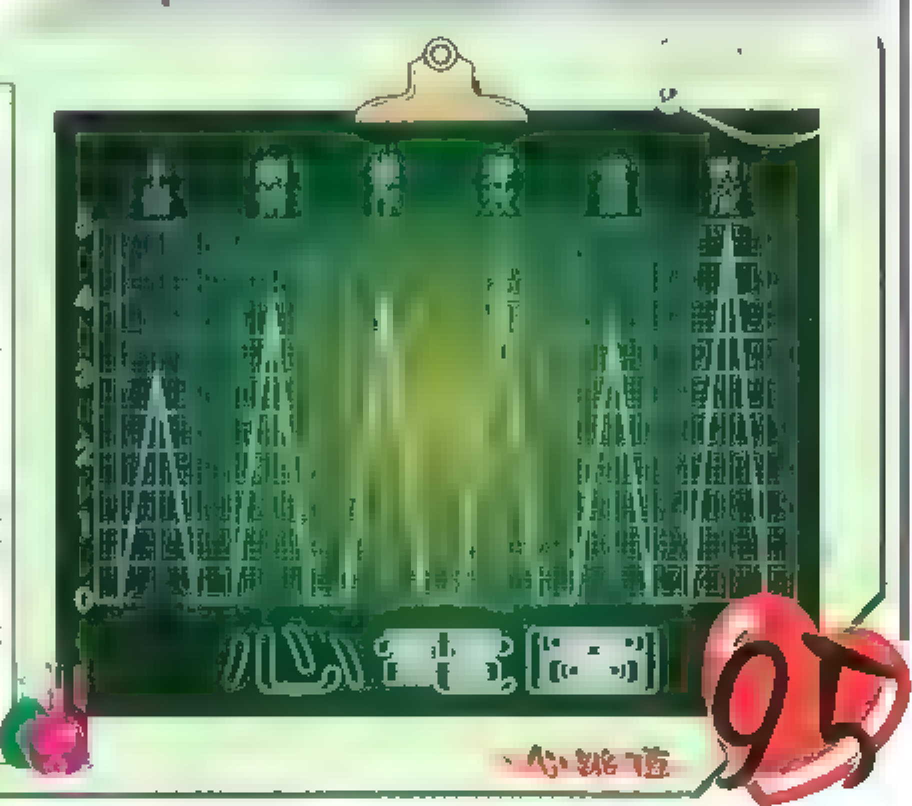
筆者在CS裡的代號就叫 [DG] GRX，目前流竄全省各地戰場中，如果您在線上有看到筆者的話，記得跟我打聲招呼喔（不過可別趁我回話時偷襲我）！

Ps：據聞某李姓主編的代號就叫 [DG] DRAGON，如果有在戰場上遇到此人的話，那麼歡迎有仇報仇，沒仇練身體 ^^，大家就趁用心來跟他打招呼吧！

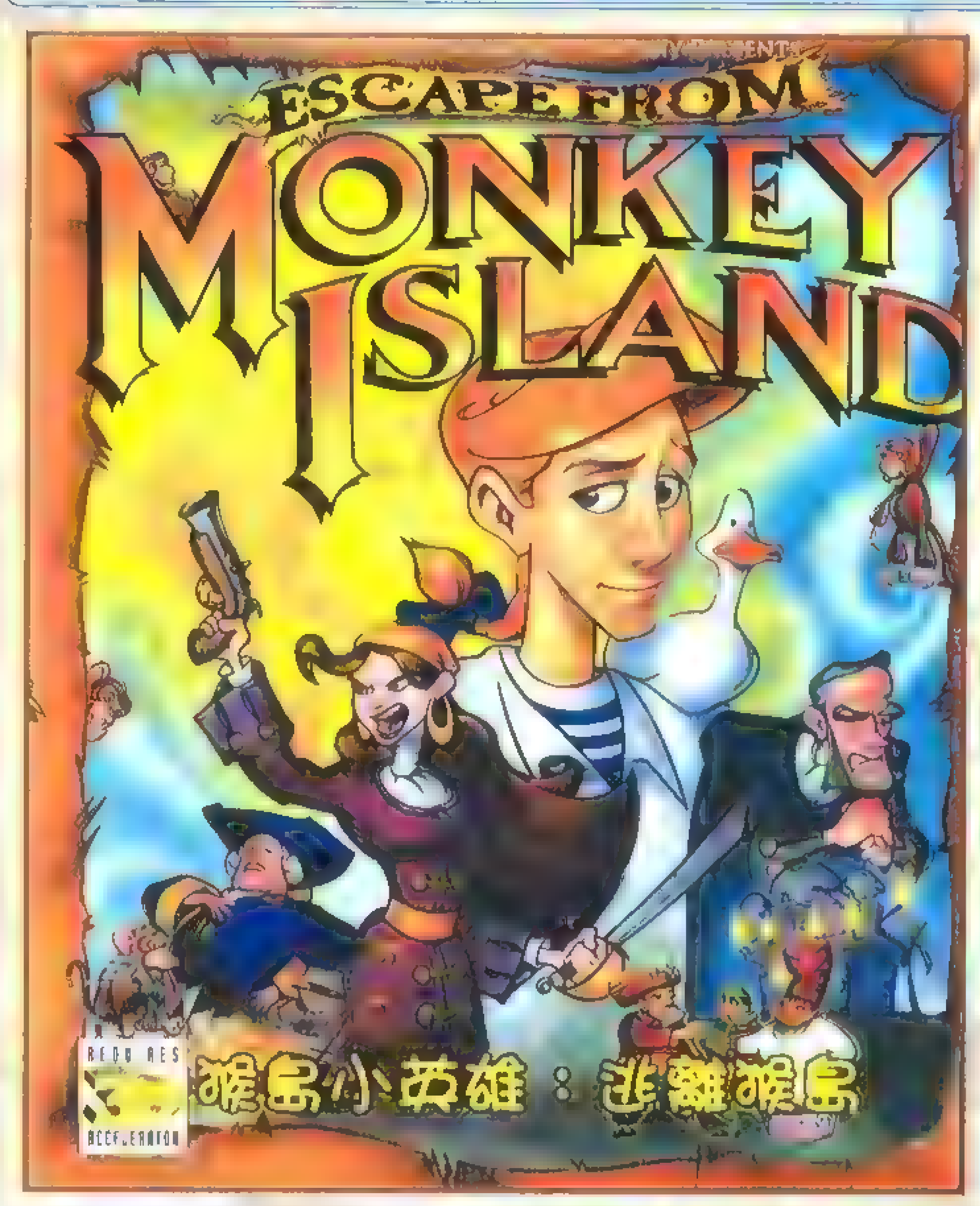
對一般剛進入戰場的新手來說，最容易犯以下兩個錯誤。

第一，緊扣板機不放，但卻沒有把槍口壓低。結果子彈全掃射在敵人上方，打光一整個彈夾也打不死一隻雞。一般來說，連續射擊時前三發的子彈都還可以打在準心附近，接下來其餘子彈的命中點就要看您的槍枝性能了。如果你對各種槍的後座力與彈道還不熟悉的話，那最簡單的就是把槍口對著敵人的腰部掃射（中距離）或是腳步掃射（遠距離）。不然，就只好乖乖的點放射擊囉！

第二，躲在很多自認安全的地方（如箱子後或門後面），但卻被敵人一發狙擊槍打死。首先切記，很多障礙物其實無法把您的身軀完全藏起來，雖然你自己看起來好像安全了，但對敵人來說你不是露了半顆頭出來就是露了半截腿或是半支槍，其實很多障礙物都會被狙擊槍或是步槍貫穿，像是木箱或是木門、鐵皮門等，敵人如果看到你躲進去，只要直接對著障礙物開槍便可以將您幹掉。 ／G.R.X



95



基本規格
☆機　型：P 200
☆記憶體：32MB
☆光碟機：4X
☆操　作：K

測試配備
☆華碩A S 3600 TNT2P 32MB
☆128MB RAM
☆AMD duron 90MHZ
☆TEAC 40X IDE

在1990年，盧卡斯公司發行了「猴島小英雄」系列的第一套遊戲，以其詼諧逗趣的對白和天馬行空的謎題，俘虜了無數冒險遊戲迷的心，成為膾炙人口的經典之作。十年來，該公司持續推出「猴島小英雄二代」和「猴島小英雄三代」，承襲其特殊的特色風格，以一貫的嚴謹製作態度，仍廣受好評，並沒有淹沒於冒險遊戲多如過江之鯽的洪流中。然而，或許遊戲製作已經到了一個瓶頸，或許有著許多其他強打遊戲環伺的壓力，不得不做出重大突破改變以順應時代潮流，盧卡斯公司這次推出的新春力作，徹底改變前二代的2D繪圖模式成為最新的3D模式，使「猴島小英雄」系列正式邁向一個新的里程碑。

在圖形部分，使用的是改良自盧卡斯首先使用3D模式之前作「神通鬼大」(Grim Fandango)的繪圖引擎，利用目前已經是基本配備的顯示卡3D加速功能，可以進行全螢幕抗鋸齒圖形美化(Full-Scene Anti-Aliasing 簡稱FSAA)，美觀程度比「神通鬼大」又進步了許多。

在背景的部分，實際上仍沿用二度空間繪圖模式，但是加入了許多動畫成分，包括空中殞落的流星、流動的迷霧以及一些動物在四處遊蕩等等，讓遊戲畫面整體來說活潑不少，雖然人物和動物的部分變成立體物件，但是製作小組成功的保留「猴島系列」前作的卡通式繪圖風格，不至於讓「猴迷」因為太大的變革有原味盡失之憾。用色的部分大體採用明亮輕鬆的色調，權符合「猴島系列」一貫的遊戲風格與節奏，也改進了「神通鬼大」灰暗色系的沈鬱感覺。動畫部分動感十足，也都有了可看性，更能恰如其份的接續遊戲情節，讓玩家的情緒起伏不斷，進行下一個階段的冒險。

在缺點的部分，本遊戲限制玩家只能在640*480的遊戲模式下進行，也沒有提供軟體畫面抗鋸齒化的功能，讓仍然沒有配備3D加速功能的玩家只能在難以忍受的繪圖品質下進行遊戲。

充滿美式幽默的故事性，一向是「猴島系列」的最大賣點，本遊戲自然也不例外。絕大多數的幽默和樂趣都在對話內容中呈現，而本

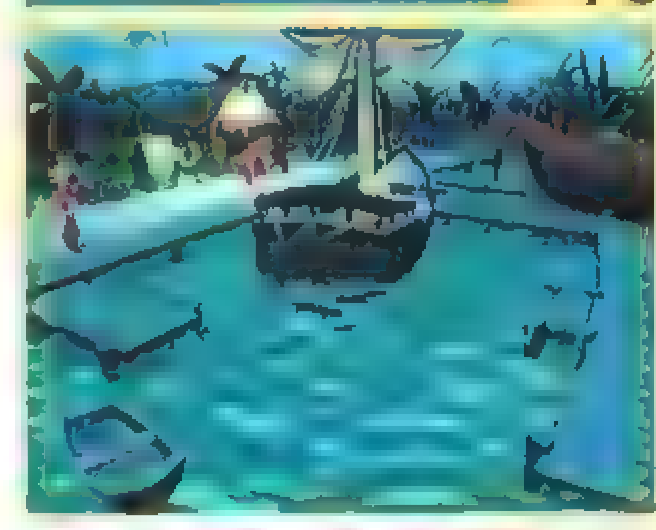
遊戲也因為擁有為數眾多的各式對話，大大提高了玩家一探究竟的好奇心，也間接的增加了耐玩度。和前三代比較起來，本遊戲對話部分的文字運用更加巧妙，很少有玩家能在進行本遊戲時不捧腹大笑的。雖然目前的遊戲版本是英文版本，提供的是英文文字顯示和英文語音，但是代理公司已經計劃於近期推出中文版本，相信在突破語言的隔閡之後，會有更多的玩家可以領略本遊戲的樂趣。

在其他特色部分：主角Guybrush Threepwood幾乎不會死，讓玩家可以安心嘗試各種可能性，遊戲世界的地圖雖然不小，幅員廣大，但是令人遺憾的是遊戲的故事並不長，玩家剛剛漸入佳境時，遊戲就結束了。謎題的部分，大致上比前三代設計得更巧妙，一開始並不困難，但是到了遊戲的後半部，難度卻突然增加很多，有一些地方如果不看攻略幾乎無法完成遊戲，在難易程度的調整上有些令人無法認同。

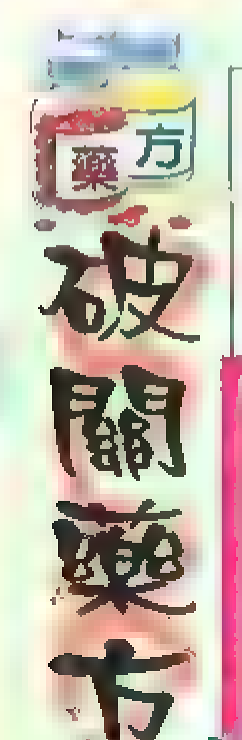
在介面的部分，也做了相當大的突破，把前三代所使用的SCUMM系統揚棄，改變成和『神通鬼大』相同的全鍵盤介面。改變是創新必經之路，但是本遊戲在介面方面的改變卻引發了不少問題。首先是主角和『神通鬼大』一樣，不小心會卡在螢幕角落的某個死角，動彈不得。其次是玩家要把主角控制到『瞄準』某物體以便察看拿取或是某個人物以便交談互動，常常要花費很多的時間，帶來很多不必要的沮喪和錯誤嘗試。另外，鍵盤的控制方式也讓玩家在某些人物比例較小的畫面搜尋物體，移動主角時不太便利。

在聲音和音效部分，是本遊戲最為出色的部分，語音的部分是全程真人語音對白，雖然目前是英文語音，但是演員的演出專業賣力，錄製的品質也相當好，更能夠依照當時的情境調整說話的速度音調和語氣，加上每一段對話都有字幕可以看，大大幫助了英文不好的玩家或是非英文語系國家玩家的遊戲進行。背景音樂的部分，至少有五十首以上的曲目，適合當時的故事情節而有曲風上的變化，不論是輕快、恐怖、懸疑等等，都能在氣氛塑造上有畫龍點睛的效果。

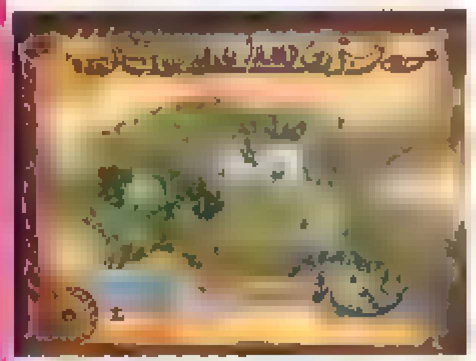
整體來說，本遊戲雖然因為前作口碑頗佳而帶有其推出時先天上的優勢，但是製作上並不馬虎，不但在畫面上力求突破，遊戲的趣味性和耐玩性上有更多的創新努力，



對於語音和音樂的表現更是精益求精。雖然在介面和程式以及難易度部分仍然有加強的空間，但是本遊戲已經算是個相當成功的續作遊戲，兼顧了忠實玩家的守舊性和年輕玩家的求新需求。如果是忠實的『猴迷』，當然一定不能錯過本遊戲，如果您是冒險遊戲的新手，或是英文能力不佳也未接觸過猴島系列遊戲的玩家，建議還是等待中文版的推出比較不會有挫折感。



建議把主角小蓋的移動方式設定成『攝影機相關』的移動，比較符合一般遊戲的設計，玩家也比較習慣，不會花太多時間在操控部分。本系列遊戲的謎題解答和遊戲精粹都在對話中，一定要仔細推敲記錄每一句對話，對於往後的解謎才會順暢。至於到了遊戲後段，謎題難度較高時，也可以適度的使用『地毯式搜索法』，或是『地毯式嘗試錯誤法』兩大法寶。謹記不要用太正經或太邏輯化的想法去解謎，不然會帶來很大的挫折感。

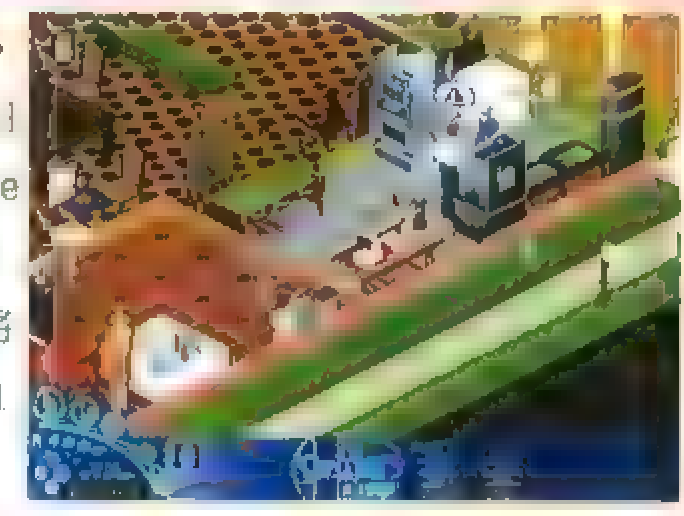


／羅蘋

90

運動遊戲上網　EA不遺餘力

EA目前宣佈獲得國家足球聯盟（National football league，NFL）授權，將開發一系列的線上NFL遊戲，供玩家上EA.com中虛擬競技。EA率先於目前推出的遊戲包括Running Back Challenge和2001足球最前線（Front Office Football，暫譯）。玩家在Running Back Challenge必須對抗頑強的防衛，爭取前進的機會；至於2001足球最前線則是一個足球管理模擬遊戲，玩家在遊戲中將扮一支NFL球隊裡的總經理。您不必花數以億計的美金，便可擁有一支頂尖的NFL球隊來玩玩。據了解，根據雙方的協議，EA在遊戲中有權使用NFL球隊、制服、和商標。



▲歡樂派對讓您當個快樂的市民

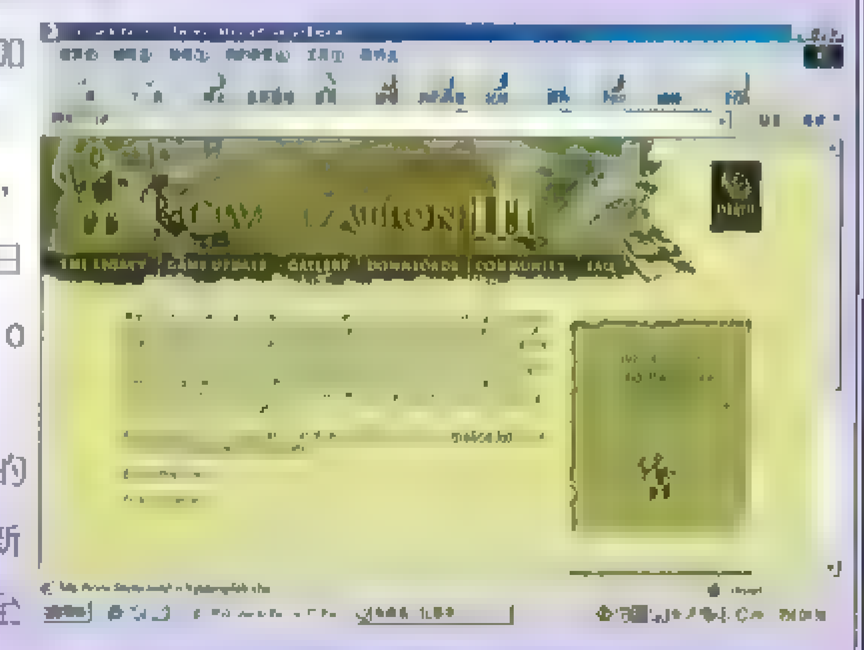
另一方面，EA及Maxis也於日前宣佈再推出另一套模擬市民（The Sims）的資料片歡樂派對（Sims House Party），遊戲裡將有新的角色、活動、建築型態、物件、音樂等，歡樂派對預計今春上市。模擬市民在去年二月上市，為千禧年最暢銷的遊戲之一。

此外，以日本戰國時代為遊戲背景的即時戰略遊戲幕府將軍之續集也即將問世。EA表示計劃在春季推出戰國霸王（Shogun: Total War－Warlord Edition，暫譯），讓玩家對抗蒙古等外族的攻擊。

文明三上網　提供遊戲動向

Firaxis目前推出「文明三」（Civilization 3）網站，提供令玩家最期待的遊戲相關消息。雖然在本文截稿時還得不到文明三的主要遊戲畫面，但Firaxis持續更新文明三的問與答（FAQ），並不斷增加網站內容。在畫面方面，目前已有一些人物及單位的圖片在網站上展示。

根據網站內遊戲相關的問答來看，文明三改進了戰鬥、外交、增加新的勝利途徑（victory paths）、新的介面、與更強的定型化工具來增加遊戲的可玩性。據了解，遊戲也將擴大某些之前無法探險的地區，另外，遊戲還有多人共玩的遊戲選項。目前還不知道文明三的出版日期，系統需求Firaxis也未對外透露。至於遊戲則交由Hasbro Interactive出版，而遊戲類型可能仍維持回合制策略遊戲。



▲文明三網站讓您更了解文明

文明三是策略遊戲文明的最新續集，文明是PC遊戲史上最受歡迎的遊戲之一。但前作文明二是一九九六年出版，因此，文明三可望以最新的技術把更好的文明系列呈現在玩家的眼前。對遊戲有興趣的玩家可至www.firaxis.com/civ3取得更新的消息。

穿越時空　邀玩家一起冒險

即將由Eidos推出的穿越時空（Anachronox，暫譯）是採用一九九六年問世的雷神之鎚引擎。當然啦，這個已有四、五年之久的遊戲引擎已經過設計師大翻修，大幅改良了。遊戲本身可說是大型遊戲機台型的角色扮演遊戲，一進入遊戲，畫面裡的環境貼圖和三十二位元色彩是兩項玩家可以一眼看出的最大進步。玩家在遊戲中將到外星人的大本營冒險，遊戲中不乏飛行與緊張刺激的射擊。

另外，角色臉部表情的改變更是PC遊戲裡迄今表現最好的。每一位角色在臉部表情和肢體動作上有明顯的個人化差異，角色說話時其嘴部的動作和其它臉部的動作同步。人物的動作是由鍵盤處理，至於滑鼠則被用來移動攝影視角，並可像即時戰略遊戲一般地快速移動。

▲ 角色表情是遊戲裡的一絕

暗黑破壞神二　繼續挑戰紀錄

Blizzard日前宣佈暗黑破壞神二在公元兩千年總共賣出了超過二百七十五萬套，這項數據是由PC Data及全球主要銷售據點提供。而這麼傲人的銷售成績，也使暗黑暗破神二打破Blizzard有史以來的產品銷售紀錄。

據了解，Blizzard正設計暗黑破壞神二的任務片毀滅之王（Diablo II: Lord of Destruction，暫譯），藉此來擴大暗黑破壞神的遊戲世界。目前已知遊戲將有刺客及教士的角色登場，並且會有全新的動作和新的任務，讓不論是新手或老手的玩家，只要進入遊戲裡的蠻族高地冒險地圖，便將樂在其中。Blizzard表示，毀滅之王將在今年上半年前上市，屆時會先推出PC版，至於麥金塔版則會晚幾個月問世。

▲ 歡迎再度進入暗黑破壞神的冒險世界

惡浪濤天　等著玩家來征服

Interplay旗下的Rage Software日前宣佈著手開發第三人稱動作的即時戰略遊戲惡浪濤天（Hostile Waters: Antaeus Rising，暫譯）。

遊戲的背景是發生在2032年，當時世界剛獲得首次的和平，但一群稱作舊世代（Old World）怪物的團體，卻聯手設法重返地球大搞破壞。擊敗這群怪物的唯一方法是啟動配有先進武器的安塔厄斯航艦，因為船上的兵工廠能製造坦克、攻擊直升機、和戰鬥機等。

玩家在遊戲中將能控制建造、研究和規劃戰鬥，裡面的3D戰略地圖允許玩家監看旗下單位的進度，可以在行動中下達新指令，也能夠以第三人稱視角直接控制任何單位。惡浪濤天預計今年下半年上市。

▲ Rage Software的網站提供更多有的惡浪濤天的梢息

御飛劍 迎月光
蜀山小俠霸四方
收妖孽 尋法寶
四海老仙齊捉狂
懲惡
除妖
練功
遊玩
戀愛
玩家將扮演蜀山中最天真稚氣但根骨福緣最深厚的小鬼頭——齊金蟬。
蜀山世界中的奇幻幽玄、詭異妙絕與其層層疊疊的內外場景、仙山洞府，完全以3D廣角劇場的手法表現，處處流水潺潺、雲霧氤氳，某些場景還會發出彩虹般燦爛的光芒。
劇情採多線式自由發展，齊金蟬除了尋仙訪道、降妖伏魔，還可至各地收集怪怪法寶並與三世愛侶朱文闖府同修。
新式即時型法寶戰鬥，先拈劍訣，再唸咒移形，向天祭出法寶施展攻擊、回復等法術，還可以自由選擇戰鬥伙伴與順序。
百種或靈或邪之精怪隱於群山，鵰猿蛛蛇不時出沒，駭人心脾。
多種動態介面令人耳目一新，頗具人性化之操作令玩家旅途便利。
多樣謎題、陣法與機關，不論劍仙或邪道皆可依五行八卦、奇門遁甲之道理設置陣法禁制。
去除市集商店等RPG必備地點，為荒山野境的蜀山世界改採以物易物之買賣行為，提高與NPC之間的互動。

開中國誌怪小說千古未有之奇觀
新蜀山劍俠傳
武俠小說至聖先師
還珠樓主
百萬字幻想名著
見蜀山眾家劍仙展現空前之神通
首批精美
書型典藏盒
出版發行/
全家
便利商店
萊爾富